N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

179
MARS
2006



SDA BATAILLE POUR LES TERRES DU MILIEU 2 • SW EMPIRE AT WAR • X3 REUNION · joystick · 179 · MARS 2006 • 6,50 €

SUPREME COMMANDER

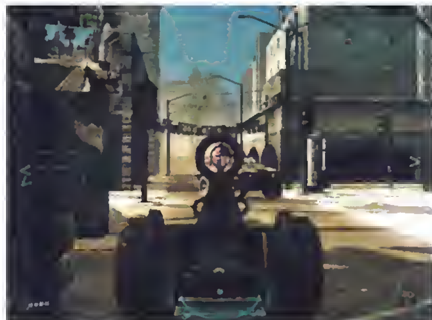
EN 2007, L'ANNIHILATION SERA TOTALE

NEWS ET PREVIEWS
Quake Wars, Flatout 2, Prey, SpellForce 2, Rise of Legends, Oblivion, Condemned

TESTS
SDA : Bataille pour les Terres du Milieu 2, Star Wars Empire at War

REZO
RisingForce Online, Seed, The Chronicle of Spellborn, Auto Assault, EQ2 II Kingdom of Sky

Numéro 179 • Mars 2006 • [illegible] • BEL 6,60 € • CH 13 FS • [illegible] • PORT cont 7 €



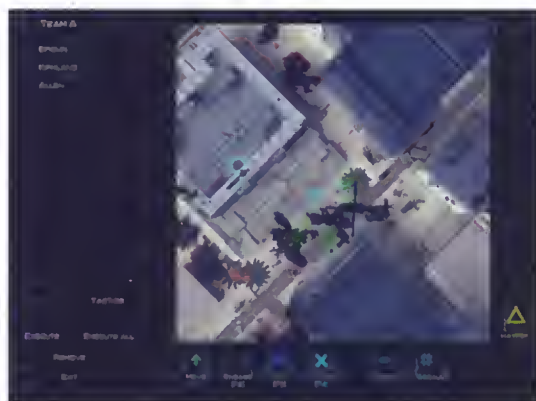
LE CROSS-COM
Avec cet outil de communication révolutionnaire, contrôlez votre drone de reconnaissance et coordonnez le support aérien ou les déplacements de vos coéquipiers.



DEVENEZ LE SOLDAT DU FUTUR
Battez-vous avec des prototypes d'armes, comme le fusil d'assaut modulaire Crye, et découvrez l'enfer de la guérilla dans la mégalopole de Mexico City.

2013

VOUS ETES L'ARME DU FUTUR



UN GAMEPLAY ONLINE STRATÉGIQUE
Des modes multijoueurs spécifiques au PC, avec l'implémentation d'une carte tactique et la gestion des squads.







Tous les screenshots sont issus de la version PC







PlayStation.2

TOM CLANCY'S

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



UBISOFT

ommaire

179 MARS 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

14



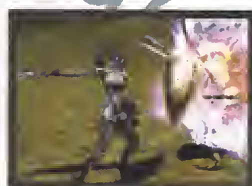
JEU DE LA COUV' Attendu comme le Messie par les fans de Total Annihilation, le nouveau bébé de Gas Powered Games s'étale en long et en large sur cinq pages. De quoi épancher la soif des aficionados de Chris Taylor. En tout cas, jusqu'au mois prochain.

64



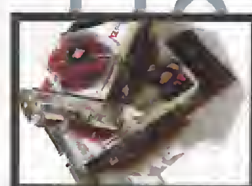
TESTS Deux gros prétendants au titre de « RTS qui poutre » ce mois-ci dans les tests : Empire at War venu d'une galaxie lointaine, très lointaine. Et le nouvel opus du Seigneur des Anneaux, version EA. Une semi-déception et une bonne surprise. Devinez qui est quoi...

92



RÉSEAU À la recherche du MMO de demain ? Ou juste un gros appétit et une furieuse envie de flinguer votre vie sociale une bonne fois pour toutes ? Réjouissez-vous : entre Lineage II, Dark & Light, Auto Assault, Seed, RF Online et tous leurs camarades, le choix va être difficile. Ah mais attendez... Pourquoi choisir ? Faites-les tous. Ah ah.

118



MATOS C_Wiz teste l'Asus A8R-MVP et la Radeon X1900. Vous voyez, normalement, je devrais ressentir un frisson d'excitation et me dire « oui ça va être trop bien » alors que j'y comprends rien à ces dénominations exotiques. Mais quand C_Wiz parle, on se tait et on compte ses brouzoufs.

ET AUSSI...

JOYSTICK n° 179 - Mars 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
TÉL. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
RÉDACTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Erwan « Fumble » Lafleuriel
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Oenzler

DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE DÉLÉGUÉ : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Matthieu « Gruth » Guéritte, E. Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Mélanie « Maoh » Gras, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Guillaume « Nedd » Jamet, Cyrille « June » Anquetil, Sébastien « Socrates » Hatton, Fabrice « Lafouine » Bloch, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2004

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardon
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Future MEDIA WITH PASSION

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD ou deux CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché entre les pages 66 & 67.
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA,
siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco

COUVERTURE
© THQ

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

sommaire #179

Entre Winter Challenge, *Crashday ou encore MX vs ATV Unleashed,* **vous aurez de quoi mouiller votre chemise.** *Le sport* **y'a que ça de vrai pour être un bellâtre** *sur les plages cet été.* **Moi je ne comprends pas,** *ça fait des années que je me donne* **sans retenue à un tas d'activités physiques** *et je ne vois toujours pas* **mes abdos en plaquettes de chocolat.** *Pourtant, j'ai bien dû faire* **l'équivalent de 1000 fois le marathon de New York** *dans Lineage II.* **La vie** *est décidément* **pleine de mystère.**

DVD

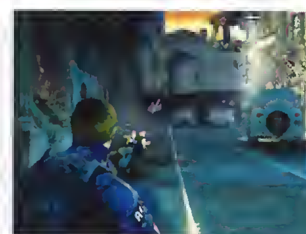
Rainbow Six Lockdown

Genre : Action
Développeur : Red Storm Entertainment
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.rainbowsixgame.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.









En résumé

Le monde subit une fois de plus la pression de terroristes. Ces derniers se sont emparés d'un virus dont ils veulent tester les effets sur les civils si on ne répond pas à leur attente. En tant que membre de l'équipe Rainbow, vous allez sauver le monde. La routine, quoi. Cette démo permet d'avoir un avant-goût du jeu en solo et en multi par le biais de deux missions. South Africa permet de tester la campagne avec deux niveaux de difficulté ainsi que le mode coop. Quant à la map Prison, elle offre le plaisir d'affronter d'autres joueurs en team deathmatch. Vous aurez même un large choix d'armes pour varier votre façon d'appréhender vos ennemis. Que du bonheur !



DVD

Star Wars Empire at War

Genre : Stratégie
Développeur : Petroglyph
Éditeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.lucasarts.com/games/swempireatwar/indexFlash.html
Config minimum : Windows XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c





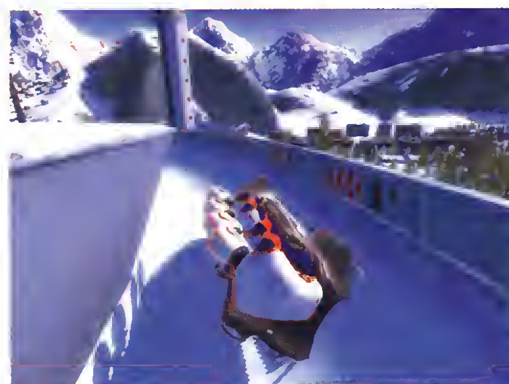
En résumé

Il faut avouer qu'au niveau jeu de stratégie, la licence Star Wars n'a jamais vraiment su convaincre. Mais avec Empire at War, un sérieux effort a été fait. On vous laisse profiter de cette démo pour tâter de la force. Si vous êtes novice en matière de RTS, plusieurs didacticiels sont disponibles afin de s'habituer aux commandes de base. Quant aux amateurs du genre, ils peuvent toujours se rendre directement dans le mode Conquête spatiale où une seule carte est présentée. Par contre, seules les forces rebelles sont disponibles. Pour incarner l'Empire il faut posséder la version complète, pas fous les développeurs.



DVD

Winter Challenge



Genre : Sport
Développeur : Cyanide
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.winter-challenge.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Vous sortez d'une retransmission de 15 bornes de biathlon en direct des J.O. de Turin, moonboots aux pieds ? Vous avez un sérieux problème. Mais en attendant que des hommes en blouse blanche vous rendent visite, Winter Challenge devrait rassasier votre appétit de sports d'hiver. Deux disciplines sont au programme de cette démo : une descente de ski alpin (super géant) et une épreuve de bobsleigh. Tout deux sont jouables en solo, histoire de s'échauffer, et en multijoueur pour aller humilier les potes.





Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

TRACKMANIA NATIONS

Genre : Course
Développeur : Nadéo
Éditeur/Distributeur : Focus
Site Internet : www.trackmanianations.com/indexFr.php
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 500 Mhz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Entièrement gratuite, cette version complète de Trackmania a été développée spécialement pour l'ESWC. C'est-à-dire pour la compétition pro. Vous y trouverez un gameplay unique ainsi qu'un environnement encore jamais vu nommé Stadium. Le mode solo propose une centaine de circuits d'entraînement, il y a de quoi faire. Pour ce qui est des modes multijoueur, ils se déroulent en LAN, sur le net ou en hotseat. Évidemment, cette version comprend tous les outils Nadéo : éditeur de circuits, Painter et Mediatracker. Tout ça va permettre à la communauté de proposer encore plus de nouveaux circuits.



SHADOWGROUNDS



Genre : Action
Développeur : Frozenbyte
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.shadowgroundsgame.com/en/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

Comme à son habitude, l'être humain se retrouve à l'étroit sur Terre. Le voilà obligé de partir à la conquête d'un nouvel havre de paix. C'est sur Ganymède, pas très loin de Jupiter, que l'exploration commence. Manque de bol, des hôtes peu accueillants se trouvent déjà sur place. Ici, la négociation se fait à coups de shotgun. À vous le blast d'aliens à tout va dans cette démo qui permet de goûter au deux premiers niveaux du jeu complet. C'est entièrement en français, alors vous n'avez aucune raison de vous en priver.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

MX vs ATV Unleashed

Genre : Sport
Développeur : Beenox Studios
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : http://mxvsatv.com/
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Afin de goûter au plaisir des sports mécaniques, la démo de MX vs ATV Unleashed propose deux modes de jeu : Nationals et Supercross. Vous pourrez donc tâter du guidon avec une moto MX ou un ATV sur les deux pistes présentes, Maple Hill et Savannah Stadium. Mais ce n'est pas tout, la petite surprise pour la fin, c'est l'implémentation d'un défi Monster Truck dans cette démo. Voilà de quoi occuper un moment les fans de cross.



Crashday

Genre : Sport
Développeur : Moon Byte Studios
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : http://www.atari.com/crashday
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9



En résumé

Annoncé comme le Burnout PC, Crashday se dévoile enfin grâce à cette démo. Des véhicules au pilotage très arcade se livrent à des courses endiablées en milieu urbain. Crash et explosions vont venir égailler votre quotidien et si cela ne suffisait pas, les voitures sont équipées de lance-missiles et de mitrailleuse. Deux événements sont disponibles, Wrecking Match et Stunt Show, ainsi que la possibilité de jouer en multi, en LAN ou sur le net.



The Movies

Genre : Gestion
Développeur : Lionhead Studios
Éditeur/Distributeur : Activision
Site Internet : www.themoviesgame.com
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé



Laissez de côté vos rêves de star puisque The Movies vous place derrière la caméra. Cette démo vous donne la direction d'un studio de cinéma durant 5 ans. Il est possible d'embaucher du personnel et de bâtir quelques structures afin de réaliser vos films. Cependant, vous n'aurez pas accès à toutes les options du jeu complet. Vous devrez créer un chef-d'œuvre avec un minimum d'éléments. Courage, les meilleurs productions ne sont pas celles qui ont bénéficié du plus gros budget, qui a dit TT ?

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

INTERNET :
- GreatNews 1.0

LA SECTION DRIVERS :
- Drivers ATI Catalyst 6.1 pour Windows 2000/XP
- Drivers ATI Catalyst 5.9 pour Windows 98/Me
- Nvidia ForceWare 81.98 pour Windows 2000/XP
- Nvidia ForceWare 81.85 pour Windows 98/Me

UTILITAIRES :
- Colibri 10a
- Dead Pixel Tester
- TopDesk 1.4.1

LA SECTION JEUX :
- 3D Mark 06
- Mod Afraid of Monsters
- Mod Forgotten Hope
- Mod HL2 CTF 1.7
- Mod Quake 4 Domination
- Mod The Island
- Mod The Soulkeeper
- Vidéo Everquest 2 : Kingdom of Sky
- Vidéo RF Online
- Vidéo Spellforce 2

LA SECTION PATCHS :
- Patch 1.04 pour Age of Empires 3
- Patch 1.4 pour Dungeon Lords
- Patch 1.2.1 pour Dragonshard
- Patch 1.02 pour F.E.A.R.

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

Je suis un Sims

Bon sang, je deviens fou. J'ai installé les Sims 2, il y a quelques jours, pour tester la nouvelle extension « La Bonne Affaire ». Tu parles. Elle porte bien son nom celle-là. Alors que je pensais pouvoir ranger la boîte tranquilou après avoir fini d'écrire le test, ben non... Je suis accro. Ça y est. J'y joue toute la journée, alors que j'ai fini mon papier depuis super longtemps. Je pourrais surfer sur le web, glander à la rédac en buvant des bières, chatouiller Faskil qui a la côte cassée, mais rien à faire. Je reste scotché devant l'écran même en bouffant. Je ne sais plus quoi faire. Aidez-moi. Pitié.

Fumble

Triste histoire que la vôtre, mon cher Fumble. Très honnêtement, je ne m'y attendais pas non plus. Vous m'aviez pourtant l'air d'être un individu sensé, è l'esprit vif et doté d'une intelligence au-dessus de la moyenne (mais juste en dessous de la mienne, cele dit, faut pas déconner). Pourtant, vous avez laissé le piège se refermer sur vous comme un gros nigeud. Sincèrement, je compatis. La bonne nouvelle, c'est qu'au moins, pendant ce temps-là, vous ne perdez pas lamentablement à DotA. Comme quoi, la vie est finelement bien faite.

Moi, seul

Bonjour rédaction Joystick. Moi désespéré. Très triste. Prendre plume pour exposer problème. Moi surpuissant dans jeux RTS. Exploser tout le monde à DotA. Oh oui, surtout DotA. Mais camarades de travail pas aimer perdre. Du coup, perdu mes amis. Tous. Veulent plus jouer avec moi. Me parlent plus. Commandent même sandwiches le midi sans prévenir. Horrible. Besoin d'aide. Bout du rouleau.

Cyd

Mon pauvre Cyd, ce que je vous plains. En même temps, vous l'avez un peu cherché aussi. Tout le monde sait que quand il s'agit de jeux vidéo, la défaite est souvent amère. Surtout si elle se répète inlassablement. Vous voulez un conseil pour que tout aille mieux ? Redorez un peu leur ego, participez en fourbe à leur résurrection ludique et laissez de temps en temps gagner vos petits camarades. Surtout le Belge.

Importun

Bon, elle est où cette page courrier ? Hein dis ? Ah ça glande là. Ne me mens pas, je te vois. Bon, tu speedes là ? Hein ? Courrier dans cinq minutes, tout ça ?

Caféine

Oh le lourd.

· Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

COURRiER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Pas content

Hé ho, c'est quoi ce délire ? Vous offrez deux mois d'essai gratuits à R.O.S.E. Online et y'a pas moyen d'y jouer ? Non mais de qui se moque-t-on ? Ah ça ne va pas se passer comme ça, hein. Mais ça alors, je vous jure.

Des lecteurs, avec des battes

Un coup de « lose » pareil, c'est un truc que même moi je n'ai jamais expérimenté de toute ma vie. On se dit « ah cool, on a la possibilité de leur filer deux mois gratos dans un chouette MMO pas très connu, ça va les changer de WoW et ça va leur faire super plaisir. » Donc, on met tout le truc en place pour que ça se concrétise, on demande à notre ami TBF de nous graver tout ça sur notre joli DVD... Et là, c'est le drame ! La société qui gère le jeu en Europe décide de mettre la clé sous la porte juste avant la parution du mag. Our. Bon, du coup, à part servir de sous-verre ou de boucle d'oreille tendance pour les sorties au Rex, le DVD ne vous sera malheureusement plus très utile pour ce titre. Mais croyez-nous, on partage complètement votre frustration. Quand on peut faire de chouettes deals comme ça et que ça capote pour des raisons indépendantes de notre volonté, ça énerve. Alors, c'est promis : on va rattraper le coup et tenter de vous dégoter un nouveau petit bonus sympa dans les mois qui viennent. Même un poster de Maoh en page centrale s'il le faut.

Une bonne affaire

J'aimerais faire cesser une fausse croyance, qui est d'autant plus tenace qu'elle a été répandue par le Trivial Pursuit. En effet, la muraille de Chine ne se voit pas depuis la lune. Si l'on garde les proportions, ce serait être amené à voir un trait de 1 mm d'épaisseur à 38 km de distance.

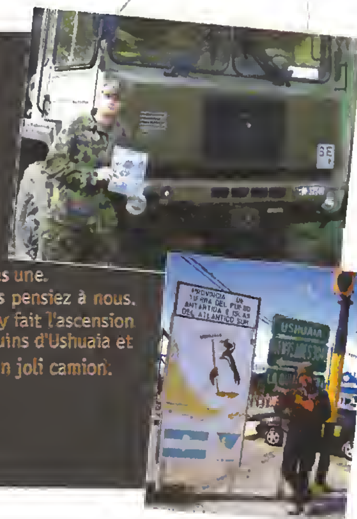
Jaime

Vous avez parfaitement raison de le préciser, il faut que ça cesse ces habitudes de raconter des conneries. Tiens, j'en profite d'ailleurs pour rectifier à mon tour une légende urbaine. Contrairement à ce que vous avez pu lire dans le Joy 178, en page 124, l'Athlon X2 4400+ ne vaut évidemment pas 50 euros. Ouh là, non, alors. Ce serait plutôt 500 euros. Ils racontent vraiment n'importe quoi dans le Trivial Pursuit.

Around Ze Weurld

C'est cool, on a reçu plein de photos de vous ce mois-ci. Et clairement, vous n'en foutez pas une. Enfin, l'important, c'est que vous pensiez à nous. Dans le désordre, on a donc : Joy fait l'ascension du Mont-Blanc, Joy et les pingouins d'Ushuaia et Joy chez un fan d'Atomic avec un joli camion.





· Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr
· CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
· Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
· Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
· Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

SUPREME COMMANDER SUPREME

Les jeux de stratégie vous gavent, vous êtes blasé à force de batailler depuis des années sur des clones de Warcraft ? Vous ne supportez plus de rejouer en boucle la Deuxième Guerre mondiale ? Vous rêvez de gameplay nouveau et d'originalité ? Grande nouvelle : Supreme Commander va tenter de réveiller à coups de pied un genre endormi depuis bien trop longtemps.

Quel voyage, les amis, quel voyage ! J'aurais bien voulu vous parler de British Airways et du fameux flegme anglais quand il s'applique à des concepts comme les retards systématiques, les correspondances ratées, le sens des responsabilités ou le suivi des bagages (encore merci les gars : en partant visiter les studios de Gas Powered Games à Seattle, je ne m'attendais vraiment pas à cette escale surprise au Canada, ni à finir le trajet dans un coucou d'Alaska Airlines). J'aurais aimé vous parler de Chris Taylor, créateur du légendaire Total Annihilation, l'un des pères du jeu de stratégie moderne et accessoirement un type plein d'humour. J'aurais voulu vous rapporter ses théories sur l'avenir des jeux vidéo, ou vous raconter l'engueulade qu'il a prise par sa femme lorsqu'elle a découvert qu'il avait secrètement appris à leur fille de cinq ans comment tuer les zombies de Resident Evil à coups de shotgun dans la tête. J'aurais voulu vous répéter plein d'anecdotes marrantes... Mais je vais plutôt vous dire ce que j'ai vu de Supreme Commander, un projet d'une ambition à couper le souffle.

T.A. puissance 10

Quand la présentation de Supreme Commander commence, on réalise très vite que GPG essaye de créer un titre comme on n'en a encore jamais vu. Au départ, on reste en terrain connu : au milieu d'une forêt, des tanks équipés de canons lasers affrontent une armée de robots aux bras lanceurs de missiles. À part peut-être le nombre invraisemblable d'unités qui grouillent à l'écran, rien d'inhabituel. C'est ensuite qu'on comprend que Chris Taylor, très loin du vieil équilibre pierre-feuille-ciseau commun à tant de jeux tactiques, préfère une approche plus « Godzilla » du game design : bien plus hautes que les arbres, deux énormes araignées métalliques surgissent et s'amusent à massacrer les chars. Les tanks essayent de se faufiler entre les pattes des gigantesques arachnides, mais se font marcher dessus et tombent comme des

Fuyez vite petits bleus, sinon l'ogre va vous manger !

Non, on ne sait pas encore quelle machine il faudra pour faire tourner tout ça.

PAR Atomic

GENRE : FANTASME MÉGALOMANIAQUE
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : GAS POWERED GAMES/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : EN 2007

SUPREME COMMANDER

Le chef est de retour



Les engins à roues seront sans doute fortement handicapés pour manœuvrer en terrain accidenté.



Comme dans Total Annihilation, le recyclage des épaves devrait jouer un grand rôle.

En général, l'assaut frontal n'est pas la meilleure tactique pour franchir les défenses...



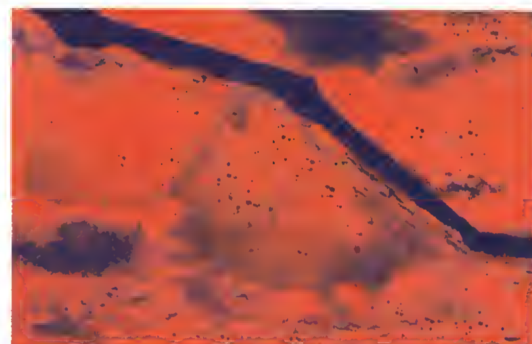
mouches. Leur puissance de feu est trop faible pour inquiéter les deux colosses, qui ripostent avec leurs monstrueux désintégrateurs : les faisceaux brûlants balayent les colonnes de blindés, incinérant d'un seul coup tout ce qu'ils touchent. Oh, non ! Les pauvres petits, c'est vraiment trop injuste ! Mais Chris Taylor intervient : « Ne faites pas attention à eux, ce genre de chose arrive tout le temps. Vous n'avez pas à vous préoccuper de gagner chaque petite bataille. Vous êtes le Commandant en chef, votre responsabilité c'est de gagner la guerre. » Zoom arrière : la caméra s'éloigne, le champ de vision s'élargit, on se trouve maintenant devant une vue satellite de toute la région. Les tanks ne sont plus que des petits points lumineux, un régiment de chars parmi d'autres.

C'est moi, le patron

Dans Supreme Commander vous n'êtes pas un simple officier subalterne chargé de capturer un village avec une vingtaine d'unités, vous êtes le méga big-boss et vous coordonnez l'invasion de tout un pays. Là où ça devient impressionnant, c'est que vous pouvez zoomer sur n'importe quel point de la carte pour assister aux combats de près, en 3D temps réel, comme dans un STR classique. On règle à volonté le niveau de zoom : on peut jouer avec la vue tactique, en gros plan, pour gagner un affrontement entre trois robots, puis revenir à la vue stratégique, pour encadrer des armées entières. L'intégration fluide de ses deux échelles extrêmes et de tous les niveaux intermédiaires donne le vertige... On réalise peu à peu que la terrible bataille à laquelle on avait assisté entre les tanks et les araignées mécaniques n'est finalement qu'une escarmouche secondaire dans un conflit réellement beaucoup plus vaste, que l'on dirige une force militaire d'une taille inconnue jusqu'alors. C'est exactement l'effet recherché par Taylor, qui nous explique en souriant que son but est de flatter le dictateur dément qui sommeille en chaque joueur de STR... « On joue pour la PUISSANCE, on en veut toujours plus ! On veut dominer, écraser l'ennemi avec des armes toujours plus imposantes ! Et bientôt le monde sera à moi, À MOI SEUL ! » Éclat de rire général. « Ah, ça fait du bien d'être un mégalomane délirant... Et voilà exactement l'esprit de Supreme Commander. » C'est merveilleux, j'en pleurerais presque.

Chris, tu m'ouvres les yeux

Et comme tout tyran mégalo qui se respecte, le joueur de SupCom peut construire des canons gigantesques. C'est le retour de la mythique Grosse Bertha, artillerie mammouth à la portée légendaire, emblème de Total Annihilation, qui vise des points sur le radar et les efface un par un. Du coup, quand elles se font marteler sans pitié depuis l'autre côté de la carte, les araignées géantes font beaucoup moins les malignes. L'une des conséquences de la taille fantastique des maps de Supreme Commander, c'est qu'il n'est pas question de laisser nos tanks crapahuter par leurs propres moyens entre l'usine qui les construit et le champ de bataille où on a besoin d'eux, à l'autre bout du continent. C'est pourquoi on utilise d'énormes transporteurs pour les acheminer. Pas de simples



Vue générale... 2000 robots géants s'entretuent dans cette image. Saurez-vous les retrouver tous ?



Attention au blast ! Dans quelques secondes, tous les points sur la carte auront été anéantis par le souffle.



La partie navale de Supreme Commander s'annonce comme l'un de ses gros points forts.



Bien entendu, on pourra construire tout un tas de fortifications et tourelles défensives.

gadgets tactiques, comme dans tant de STR, mais de véritables atouts stratégiques, indispensables pour déplacer ses bataillons. Pour nous montrer leur efficacité, Chris accroche des grappes de robots sous le ventre d'un grand cargo aérien, puis les trimballe vers les araignées. Bien arrimés sous leur autobus volant, les passagers ouvrent le feu de tous leurs canons dès qu'ils arrivent à portée des deux monstres. Le premier se transforme en geyser de flammes et s'éparpille en débris incandescents dans une cascade de dégâts collatéraux, tandis que le deuxième riposte et carbonise le transport en plein vol. Largués au petit bonheur, les bots retombent en pluie dans les arbres... Certains explosent en touchant le sol, d'autres survivent à l'impact et reprennent aussitôt le combat. Histoire de calmer tout le monde, Chris balance alors une bombe atomique sur la zone, juste pour rigoler. Flash - boule de feu - vitrification générale. Mais SupCom n'en reste pas là. Zoom arrière : sur la carte stratégique, on voit nettement le petit soleil qui se lève au milieu du champ de bataille. Au sol, un vaste anneau de fumée en expansion autour du champignon matérialise l'onde de blast qui s'éloigne du Point Zéro à la vitesse du son, dévorant tout sur son passage. Les minuscules taches lumineuses symbolisant les unités s'éteignent une à une, inexorablement rattrapées par l'explosion. Et l'ouragan continue de s'étendre, toujours plus loin, ne semble plus vouloir s'arrêter... Quand il se calme enfin, il ne reste plus qu'une cicatrice béante au milieu de la carte. Dans SupCom les armes nucléaires ne sont pas de vulgaires pétards tout juste capables de raser des cibles sur un écran ou deux : leurs effets terrifiants se font sentir à des kilomètres !

Attention, monstres marins



En plus de hordes terrestres et d'armadas aériennes pour dominer les cieux, le joueur pourra se constituer toute une flotte de guerre : destroyers, sous-marins, frégates lance-missiles, cuirassés... Ces navires seront bien entendu parfaitement à l'échelle : ainsi, la tourelle principale d'un modeste destroyer se montrera à elle seule grosse comme un tank. Mais ces mêmes tourelles ne seront plus que de l'armement défensif secondaire sur le pont des cuirassés, qui en aligneront quatre, plus des gatlings anti-aériennes, sans parler des trois énormes tourelles triples qui composeront leur artillerie principale ! Ogives thermonucléaires, centaines d'unités à l'écran, croiseurs de 200 m de long... Tout cela n'est pas encore assez excessif, un véritable mégalomane délirant ne saurait se contenter d'aussi peu ! Chris nous dévoile donc l'existence d'armes expérimentales toujours plus dingues, des prototypes uniques pour lesquels on engloutira des quantités de ressources parfaitement déraisonnables. Chacune des trois factions du jeu disposera de sa propre arme suprême, un projet titanesque dont la construction sera le prétexte parfait pour rouler des yeux sournoisement et glousser en se frottant les mains. On trouvera ainsi un grand porte-avions sous-marin. Monumental, encore plus gros qu'un cuirassé, ce Leviathan caché sous la surface des eaux pourra s'approcher discrètement d'une base ennemie, puis la raser par surprise sous des vagues ininterrompues de bombardiers. Ou bien on construira une immense soucoupe volante dont l'ombre obscurcira la carte, une cité cosmique sortie tout droit d'Independence Day, livrée complète avec son rayon de la mort qui descend du ciel comme un pilier de feu et ses nuages de mini-soucoupes d'escorte.

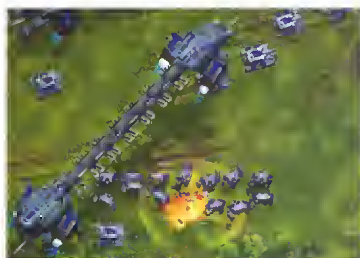


La folie des grandeurs

Ou encore… Imaginez un complexe industriel de fabrication de tanks. Rajoutez-lui un énorme blindage. Et pour étonner vos amis, montez le tout sur de gigantesques paires de chenilles. Et voilà, vous avez une usine d'assaut ! Toujours plus fort : comme votre monstre est étanche, vous pouvez l'envoyer rouler au fond de la mer et le faire surgir sur une plage juste à côté de la base ennemie. Et comme il serait dommage de s'arrêter en si bon chemin, rajoutez un aéroport sur le toit, avec des hangars et des soutes à munitions pour y poser vos bombardiers ! Et aussi des batteries de canons lourds, pour pulvériser tous les bunkers qui pourraient vous attendre sur la côte ! Ah ! Enfin une arme absolue digne d'un empereur galactique ! Voilà le genre de fantasme grandiose que Chris Taylor veut permettre dans son jeu, parce qu'il sait bien qu'aucun joueur ne pourra résister à la tentation de construire ce machin grotesque, de ricaner comme un maniaque et d'essayer de l'utiliser - comme si votre adversaire allait être assez stupide pour vous laisser faire rouler une usine sur sa plage privée sans réagir…



Tenir les hauteurs sera important pour augmenter la portée des tirs et la couverture radar.



Et hop, un seul cargo volant décharge quatorze k-bots d'un coup.

Mais ça ne va pas être ingérable ?

Bien entendu, pour profiter pleinement de ce gigantisme, une interface révolutionnaire sera nécessaire. Tout semble prévu pour que la prise en main soit intuitive et efficace : comme dans Total Annihilation les commandes resteront simples et les unités se débrouilleront sans ordres, pour limiter au maximum la microgestion. Un bête clic permettra d'ordonner des attaques simultanées, menées conjointement par des groupes distincts venus de la terre, de la mer ou du ciel. On verra distinctement sur la carte stratégique les trajectoires des patrouilles aériennes défensives, et pour les modifier il suffira d'attraper à la souris le chemin indiqué et de le faire glisser un peu plus loin. Les usines pourront recevoir des ordres de construction détaillés, en retour elles annonceront précisément non seulement le temps nécessaire à la production, mais aussi l'heure d'arrivée estimée des unités en un point prédéfini du champ de bataille ! En plus de votre Supreme Commander, robot géant en tout point semblable au Commander de T.A., vous pourrez également construire un Sous-Commander : il sera votre fidèle second, un peu comme Batman et Robin. Vous customiserez ces deux super-unités à volonté, pour par exemple spécialiser Robin afin qu'il gère votre base pendant que vous êtes occupé ailleurs. Il se chargera alors de la défendre, la réparer, mais aussi de reconstruire toutes les structures qui viendraient à être détruites par l'ennemi. Mais vous pouvez aussi en faire un engin d'assaut, avec des armes lourdes, des grenades nucléaires, des hangars à avions sur les épaules, un jet-pack ou encore un bouclier protecteur mobile derrière lequel vos unités se mettront à l'abri.



Boum, un croiseur en moins !



Bonne année 2007

Et je ne vous ai pas parlé des stations radars, des leurres, des brouilleurs, ni des unités stealth, des téléporteurs, des camouflages énergétiques… J'ai aussi oublié de mentionner la capture des véhicules et des usines adverses, ou l'emploi des drones de reconnaissance, indispensables pour repérer la base ennemie sur une carte si vaste et pour faire pleuvoir les missiles nucléaires au bon endroit. Je ne vous ai pas non plus évoqué les modes multijoueurs, ni la grande campagne solo (avec scénario détaillé et cinématiques), ni la philosophie bien particulière de chacune des trois factions en guerre. Bah, c'est pas grave, je vous raconterai une autre fois : vu qu'il ne sortira pas avant l'année prochaine, on n'a pas fini d'entendre parler de Supreme Commander. Vous en savez déjà suffisamment pour comprendre pourquoi, lorsque Chris Taylor nous a demandé après la présentation ce qu'on pensait des STR prévus prochainement, on lui a décrit les projets de ses concurrents et il a répondu en souriant jusqu'aux oreilles : « Oh, ça a l'air pas mal… ». Puis il a souri encore plus, il a éclaté de son Rire Diabolique™ et les clients des tables voisines se sont retournés dans le restaurant. Forcément, quand on a vu la bombe que Gas Powered Games nous prépare, les autres titres en développement paraissent tous très, très petits.





Selon le planning...



...d'Activision, Enemy Territory : Quake Wars sortira à la fin de cette année. Soit 3 ans avant l'apparition des premières configs capables de le faire tourner à plus de 5 images par seconde.

DITO

Pour ce numéro, les sujets d'édito ne manquent pas. Je pourrais vous écrire un pamphlet égratignant Starforce, le système de protection le plus controversé du moment (à raison ?), vous parler de la situation financière alarmante d'Atari/Infogrames ou encore de l'avenir plus que sombre du jeu vidéo solo selon certaines éminences grises du secteur. Mais je garde ça pour des pages avec plus de place. De toute façon, j'ai autre chose à vous demander ce mois-ci. Attention, ça va surprendre : parlez-vous coréen ? Ha bah, j'avais prévenu hein, on fait dans l'original ce mois-ci. Car cet édito est en fait une offre d'emploi. J'explique : avec tous les titres, majoritairement online, qui sortent des usines de Corée du Sud, la rédaction se dit qu'il serait bon de pouvoir suivre l'actualité de ce bout de péninsule d'un peu plus près. Un peu à la manière de ce que font nos confrères traitant des jeux consoles avec le Japon, terre promise de tous les accrocs du pad. Là où ça se corse, c'est que non seulement il faut maîtriser le coréen, mais en prime il faut pouvoir écrire français correctement et si possible être sur Paris. Si vous lisez ce mag en Corée, notez qu'on peut s'arranger, Internet c'est quand même bien pratique. Sauf que j'ai peur que vous lisiez ces lignes en 2012 du coup... Je ne précise pas qu'il faut avoir une bonne culture du jeu PC ? Si ? Bon O.K., je le précise. Du coup si vous avez une copine qui parle coréen mais dont la passion est l'élevage de poissons rouges, oubliez. Voilà vous savez presque tout. Pour le reste, contactez-moi par email (adresse dans le courrier des lecteurs) et attendez-vous à passer des tests sans pitié. Comme vous serez sûrement 1,5 à répondre, on aura le temps de s'occuper de vous. Gniark.

Caféine

Un peu plus près des étoiles







Histoire de faire flipper tout le monde, Bethesda s'est décidé à communiquer les configs permettant de jouer à sa prochaine tuerie, le très attendu Oblivion. Pour regarder le jeu ramer comme un galérien, il faudra disposer de Windows XP, d'un processeur à 2 GHz, de 512 Mo de Ram en plus d'une carte graphique 128 Mo compatible DirectX 9. Par contre, pour y jouer sans pleurer, le développeur nous propose de cambrioler les labos de la NASA ou d'investir dans un processeur à 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo du niveau d'une X800 d'ATI ou 6800 chez Nvidia. La sortie est toujours prévue pour le 24 mars, ce qui vous laisse encore un peu de temps pour négocier le prix du rein que vous allez y laisser.



Tombés dans le panneau



À Amsterdam, un panneau signalant l'interdiction de fumer de l'herbe qui fait rire rencontre un tel succès auprès de la population qu'il se fait régulièrement dérober. Un peu agacée, la municipalité a décidé de le mettre officiellement en vente, pour la modique somme de 90 euros, soit l'équivalent d'un bon mois de fumette. Résultat : 350 clients dès les premiers jours. Ce qui fait tout de même un joli paquet de faux-cul.

Phrase à la con

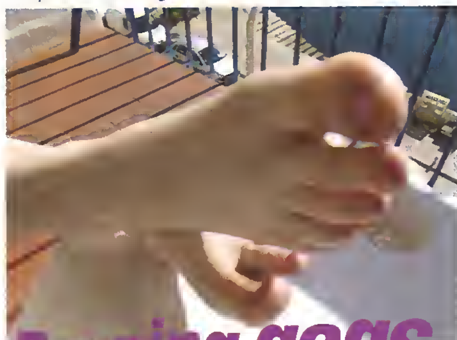
Mercredi 1er février 2006 - 17h12
Vince (PS2Mag) : Il fait pas trop 16/9 ton écran.
Caf : Normal, c'est un 4/3.
Vince (PS2Mag) : Ah bah, c'est pour ça qu'il fait 4/3.
(Merci Vinz)

C'EST FINI...

... pour Gizmondo Europe.
La justice britannique vient de mettre en liquidation cette société aux comptes pour le moins suspects. On ne verra donc jamais la couleur de leur fantastique console portable. Comme quoi, ce mois-ci, il n'y a pas que des mauvaises nouvelles.



Les premières images de Duke Nuker Forever.

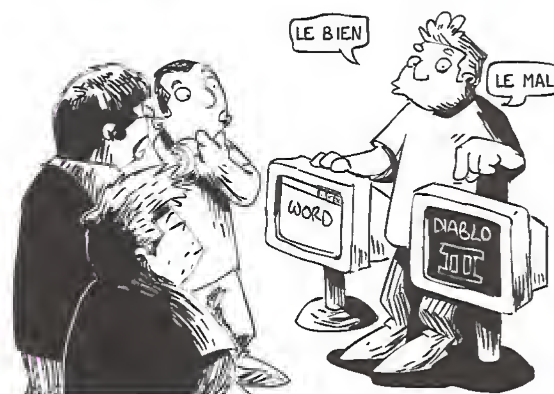


Running gags

L'arlésienne S.T.A.L.K.E.R., initialement prévue pour 1865 je vous le rappelle, vient à nouveau d'être reportée. Ce coup-ci, THQ parle de 2007. Début ? Fin ? Bof, au point où on en est, est-ce que c'est encore bien nécessaire d'être précis ? Moi, du moment qu'ils me garantissent que je le verrai avant de mourir, c'est déjà pas mal. Au même moment, à Vera Cruz, George Broussard fait le malin dans les forums de 3D Realms en annonçant en grandes pompes que dans Duke Nukem Forever, on pourra voir les pieds du héros. J'en arrive à me demander lequel de ces joyeux drilles va réussir à se foutre le plus longtemps de notre gueule.

Mince alors, quelle surprise

Blizzard bosserait-t-il sur un troisième épisode de Diablo ? Depuis que le développeur a publié des annonces de recrutement pour travailler avec l'équipe responsable des deux premiers épisodes, la rumeur enfle comme le ventre d'un pigiste en bouclage suite à un abus de raviolis. D'après Stephen Glicker (ancien développeur et responsable du site www.gamingsteve.com), Blibli travaillerait sur le projet depuis maintenant quatre ans. Histoire d'enfoncer le clou, il s'épanche carrément sur l'existence d'une première version du jeu, présentée l'an dernier et rejetée par Blizzard, insatisfait du résultat. Selon ces rumeurs, on aurait affaire à un troisième opus proche des précédents, entièrement en 3D et relatant l'interminable lutte entre le bien et le mal. Les objets disponibles dans l'aventure existeraient eux aussi en deux versions distinctes avec des apparences et caractéristiques différentes selon leur alignement. De plus, pour son côté multijoueur, Diablo 3 emprunterait quelques éléments à un certain World of Warcraft. Comme l'annihilation de votre vie sociale, par exemple.



Les excuses sont faites pour s'en servir



Contre toute attente, Paraworld sera finalement repoussé à fin août 2006. Les gars de Sunflowers, qui éditeront ce RTS à base de gros dinosaures et d'univers parallèle, justifient ce retard par un souci d'équilibrage du gameplay. Encore heureux : ils nous auraient dit « pfioou, on n'a pas le temps là, on prépare un chili », on aurait trouvé ça limite.

Une suite à...

...Boiling Point ? C'est officiel et ça sortira à une période encore indéterminée. S'ils comptent d'abord débugger le premier avant de s'y mettre, tablez sur le prochain millénaire.



Ils sont géniaux...

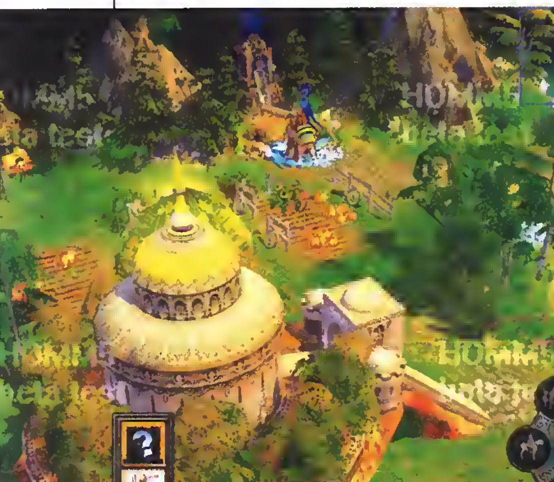
...chez Activision et Lionhead, les deux larrons viennent de mettre en ligne une jolie démo de The Movies ! Wouhou, génial ! De quoi calmer les fans en attendant la sortie toujours prévue pour le 11 novembre 2005.



Fear



Des jeux Capcom sur PC ? Nobilis nous avait déjà fait le coup avec une adaptation avariée de Megaman. C'est maintenant au tour d'Ubisoft de faire le grand saut en annonçant pas moins de trois titres piqués dans le catalogue du célèbre développeur japonais. Dutre le quatrième opus de Resident Evil, jeu de dégommage de monstres à la troisième personne, on aura également droit à du Devil May Cry 3 et à un certain Dnimusha 3. Autant pour le premier, je pige la logique, autant j'ai un peu de mal avec les deux derniers, vu qu'on n'a jamais eu droit aux épisodes précédents sur nos machines. Mais bon, si le résultat est de qualité, on ne va pas s'en plaindre. Le souci, c'est qu'à tous les coups, Onimusha 3 devrait déjà se trouver dans les bacs au moment où vous lirez ces lignes, et Ubi ne nous a pas communiqué les dates de sortie de Devil May Cry 3 et RE4. Dui, avec autant d'incertitudes, il y a de quoi flipper. Ce qui, finalement, pour Resident Evil n'est pas forcément une mauvaise nouvelle.



La carte 3D est magnifique, mais manque un peu de lisibilité.



>Genre : Sauvez Willy
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Nival Interactive/Russie
>Sortie prévue : Printemps 2006 ?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5



Très joueuses, les gargouilles aiment bien écraser les orteils de leurs ennemis avec des grosses pierres.





Présents en marge du champ de bataille, les héros ont aussi une participation active.

En principe, fin décembre 2005 on aurait dû recevoir une première version jouable d'Heroes of Might and Magic 5, pour voir comment avançait le projet. À la date prévue, quand Ubisoft nous a expliqué que le développement avait pris du retard et qu'il faudrait patienter un mois de plus, on était contrariés mais aussi un peu inquiets. Avec une sortie prévue vers le mois de mars, les délais commençaient à devenir vraiment très courts et on craignait qu'ils n'aient pas le temps de fignoler les détails. Vu la complexité du bidule (six factions à équilibrer, des dizaines de créatures uniques, des centaines de sorts, d'artefacts et de compétences, les six campagnes solo, les cartes et modes multijoueurs...), les conséquences d'une phase bêta trop courte pouvaient être graves. Quand finalement Ubi a distribué sur le net une courte démo multi, ce qui aurait dû être une belle petite promo a rapidement tourné à la déroute. En effet, à peine trois jours après, les principaux sites de la communauté Internet dédiés à Heroes lançaient une pétition demandant que le jeu ne sorte pas tout de suite ! C'est suffisamment rare pour être signalé : d'habitude, les fans hystériques réclament à cor et à cri que leur titre chéri sorte immédiatement... Là c'est tout le contraire. Et pour montrer leur détermination, les pétitionnaires ont entamé une grève totale des news, bien décidés à faire comprendre à Ubi qu'il n'était pas question de vendre le jeu dans cet état. Message reçu cinq sur cinq : après deux jours d'embargo, Ubi annonçait officiellement le report de Heroes 5.

Trois mois pour terminer

Au vu de la version disponible, on ne peut que se féliciter de la lucidité de l'éditeur : le potentiel d'HoMM 5 est énorme, mais il reste encore tellement à faire qu'on imagine mal comment les développeurs auraient pu tenir leurs délais sans le bâcler. En plus de multiples problèmes techniques, les six factions semblent fortement déséquilibrées dans leurs débuts de partie. Tous les joueurs d'Heroes le savent bien, le facteur temps dans l'expansion des différents châteaux est un paramètre crucial : si, à démarrage équivalent, il s'avère qu'une race est significativement plus faible que les autres et qu'elle a besoin de produire plus de troupes pour vaincre les monstres errants qui gardent les ressources dispersées sur son territoire, ses chances de victoire finale sont minces. Or pour l'instant des paramètres basiques comme le nombre de cases du plateau servant aux combats tactiques ne sont pas encore fixés. La largeur du champ de bataille influe pourtant directement sur la puissance relative des archers, des créatures lentes ou rapides, des attaques à effet de zone... Bref, tout l'équilibre est incertain ! On espère donc qu'avec ce délai supplémentaire, Nival pourra réussir sa mission : ressusciter l'une des plus belles licences des jeux de stratégie tour par tour.

Atomic

Mais quel film !

Il semblerait bien que The Movies se soit un peu ramassé malgré le nom de Peter Molyneux au casting, un concept alléchant et une sortie en pleine période de fêtes, quand tous les joueurs sont pleins aux as. Du coup, Activision a décidé d'en rester là, parce « ça va bien cinq minutes, mais on est aussi là pour gagner des sous ». Ce qui n'empêche pas Lionhead de confirmer l'arrivée prochaine d'un add-on. Mais chez qui sortira-t-il ? Un vrai scénario de film à suspens tout ça ! Ce qui tombe finalement plutôt bien.

Retour de flamme



La débile du mois nous vient de Bordeaux, est âgée de 33 ans, et avait parmi ses loisirs celui plutôt rigolo d'appeler les pompiers toutes les cinq minutes, pour rien. En une petite année, cette mère de deux enfants a passé pas moins de 6749 coups de fil aux soldats du feu, la plupart du temps sans piper le moindre de mot, avant de se faire finalement coffrer pour « appels malveillants ». Si vous cherchiez la limite à ne pas dépasser, c'est désormais officiel : jusqu'à 6748 appels, vous ne devriez pas être inquiété.

À vos souhaits

Empêtré dans ses problèmes financiers, Eidos avait un peu oublié de nous sortir son titre du futur de la mort qui tue : Rogue Trooper. Tout ça n'est plus qu'un mauvais souvenir, la sortie est confirmée pour le 21 avril et tout le monde est content. Pour la petite histoire ce jeu d'action à la troisième personne jouable en coopératif à 4 est adapté d'un célèbre comics édité chez 2000 AD (Judge Dredd). Concrètement on nous propose d'incarner une machine à tuer capable d'anéantir la moitié de l'univers juste en remuant les narines, un peu comme Fumble quand il a un rhume. C'est que le bougre est génétiquement modifié et vraiment en pétard depuis le massacre de ses potes, envoyés vers une mort certaine par un général aux intentions un peu douteuses. Euh, je parle du héros là, hein. Pas de Fumble. Bref, de l'action bien bourrine, au cas où vraiment ça viendrait à nous manquer.



Phrase à la con

Mercredi 8 février 2006 - 15h24
Faskil : « C'est quoi déjà son nom de famille à Fatal1ty ? »
Yavin : « 1ty ? »



Déli shock

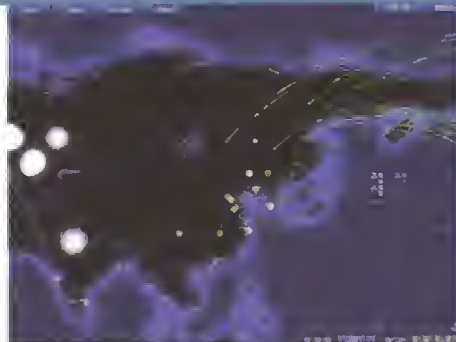
Youpi, enfin des nouvelles de Bioshock, le nouveau projet pseudo-secret d'Irrational Games, présenté comme successeur officieux de System Shock 2. On en sait désormais un peu plus sur le gameplay qui, comme on s'y attendait, sera plus orienté RPG que FPS pur jus. On pourra customiser son perso, le faire évoluer, créer et améliorer toutes sortes d'armes et objets et également jouer les hackers du dimanche en piratant des trucs. De ce côté-là, rien de vraiment surprenant. La vraie nouveauté devrait venir du background. On en sait encore peu pour le moment, mais il semblerait que l'histoire se déroulera dans les années 60 et débutera en plein océan, au milieu de débris, avec une sombre histoire de créatures sous-marines découvertes par des scientifiques. Peut-être enfin l'occasion de faire toute la lumière sur le grand Cthulhu ou un de ses potes à tentacules rastas. Les développeurs s'enflamment carrément en annonçant un jeu totalement ouvert et non-linéaire pour lequel il sera bien vain de tenter de rédiger une soluce. Moui moui. Sur ce dernier point, je pense qu'ils s'emballent peut-être un peu, mais ça n'entame en rien notre impatience.

Geneviève de Fontenay…

…vient d'annoncer, entre deux chaperonnages de Miss France, son soutien officiel à une éventuelle candidature présidentielle de Ségolène Royal. Cette fois, c'est sûr : elle part vraiment avec un sérieux handicap.

Genre : Sim George Bush
Éditeur : Pas encore déterminé
Développeur : Introversion Software/Royaume-Uni
Sortie prévue : Avril 2006

DEFCON


Et ils n'ont pas oublié les SNLE (sous-marins nucléaires lanceurs d'engins), youpi !

Que ce soit bien clair : je suis un boulet. Un vrai. J'aurais vécu à l'époque des guerres napoléoniennes, on m'aurait collé dans un canon pour fataliser les troupes ennemies tellement je suis redoutable. Sans rire, le mois passé, je vous invitais dans mon Top Rédac à découvrir Defcon, et j'ai complètement oublié d'écrire la news sur le sujet. Enfin bon, il n'est jamais trop tard et le jeu des indés d'Introversion Software (Darwinia) mérite vraiment qu'on s'y attarde tant son concept paraît jouissif.

Defcon est un jeu de stratégie entièrement axé multijoueur (un mode solo est toutefois prévu) mais dont le principe se résume en deux mots simples et poétiques : guerre thermonucléaire. Le joueur y dirige un pays de son choix sur une carte du monde dans le seul but d'écrabouiller ses ennemis en massacrant un maximum d'innocents à coups de bombes atomiques. Ce qui nous attend niveau gameplay n'est pas encore très clair, mais on sait déjà qu'il faudra former des alliances, surveiller les actions des autres et agir lorsqu'un adversaire décide que ses silos de missiles prennent un peu trop la poussière. Defcon proposera aussi un « office mode » permettant de ranger le jeu dans un petit coin de la barre des tâches avec un système d'alerte au cas où il se passerait quelque chose d'important. De quoi rester productif tout en annihilant la moitié de la planète. Bon, c'est quand même un peu moche, mais il en allait de même pour Darwinia alors le premier qui se marre, je lui fais manger sa bouche.

C'est [illegible] se passe [illegible] truc, là ?

Yavin

Vide-grenier





Plutôt prolifique depuis quelque temps, Sega nous balance quelques images de ses prochaines adaptations pour PC : Sonic Mega Collection et Billy Hatcher. Le premier n'est autre qu'un portage de la version PS2 et, comme son nom l'indique, on y trouvera des jeux réalisés par la célèbre « Sonic Team ». Au menu : les trois premiers épisodes des aventures du hérisson bleu mais aussi Sonic & Knucles, Sonic 3D et l'excellent Dr Robotnik's Mean Bean Machine, aussi connu sous le nom de Puyo Puyo. Quant au second, Billy Hatcher & the Giant Egg, il s'agit d'un transfuge direct de la Gamecube ayant connu son petit succès grâce à une chouette jouabilité et un moteur 3D un peu plus en phase avec notre époque. Les deux titres sortiront à la fin du mois de mars et ça va me permettre de voir si, quinze ans après, j'arrive enfin à passer le niveau aquatique du premier Sonic sans m'y noyer trente fois d'affilée (ndFask : han, mais tu suxx en fait ?).



La bonne affaire

Rappelez-vous, il y a quelques mois on vous parlait de la scission au sein de l'équipe de Simbin, le développeur des sublimissimes GTR et GT Legends. Plusieurs membres avaient pris la poudre d'escampette et fondé Blimey Games afin de créer, eux aussi, des simulations automobiles. Là où ça a commencé à se compliquer c'est quand on a découvert que Simbin comme Blimey prétendaient bosser sur GTR 2, prévu pour cet été. Mais aujourd'hui tout est beaucoup plus clair puisque 10Tacle, éditeur allemand de Simbin, vient de se payer Blimey. La situation est désormais sous contrôle et les talents partis sont réintégrés. Ouf, tout est bien qui finit bien. Les deux équipes bossent désormais sur la suite de GTR et boivent des coups comme au bon vieux temps avec les sous gagnés grâce à cette vente toute fraîche. Pendant ce temps-là, chez 10Tacle, ils cherchent à comprendre comment ils ont pu se faire rouler d'une manière aussi stupide.

Un an après la sortie d'Act of War : Direct Action, l'un des meilleurs STR de l'année dernière, les Parisiens d'Eugen Systems s'apprêtent à sortir « Haute Trahison », sa première extension. Vu son titre, on se doute bien qu'il se trame quelque chose de louche… Dans la grande tradition des techno-thrillers « à la Tom Clancy », les États-Unis sont la cible d'un coup d'État orchestré par les forces du mal. Dernier rempart de la liberté, nos héros aux dents blanches doivent contrecarrer les plans diaboliques d'infâmes bio-terroristes avides de destruction. Pour sauver la démocratie, les défenseurs de la paix et la justice devront batailler dans pas moins de 34 missions. On nous promet que le niveau de difficulté sera sensiblement plus élevé que celui de Direct Action, en particulier grâce à l'utilisation d'I.A. de zones, chargées de rendre les parties plus stratégiques et plus ouvertes. Sur le plan des nouveautés, l'interface a été retravaillée pour faciliter la gestion des forces aériennes (chasseurs, hélicoptères médicaux…), et le multijoueur comportera plein de nouvelles cartes et plusieurs modes de jeu originaux. On disposera également d'unités supplémentaires, tel qu'un lance-grenades automatique capable de distribuer à grande cadence de tir des projectiles anti-personnels ou anti-véhicules, mais aussi des bombardiers lourds supersoniques Tu-160, des hélicos furtifs de reconnaissance, des upgrades pour ajouter des armes expérimentales aux anciennes unités…



Encore une émeute en banlieue : des lance-roquettes multiples crament des bagnoles avec une pluie de sous-munitions à charge creuse.

>Genre : Destruction massive
>Éditeur : Atari
>Développeur : Eugen Systems/France
>Sortie prévue : 24 Mars 2006

ACT OF WAR HIGH TREASON



Les batailles navales devraient apporter une dimension stratégique inédite aux STR modernes.



Ça tombe bien, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas bombardé un truc célèbre !

Extension grande taille

Au vu de cette liste, on connaît des éditeurs qui auraient dit « Stop, ça suffit, on arrête là ! » et qui auraient vendu l'add-on tel quel, ou qui auraient peut-être même essayé de le fourguer comme jeu à part entière. Pourtant Eugen a prévu bien plus encore ! Ainsi pour épauler ses troupes en cas d'urgence, il sera possible de recruter des mercenaires : disponibles immédiatement, héliportés à la demande en n'importe quel point de la carte, ils devraient apporter de nouvelles possibilités stratégiques très intéressantes pour le multijoueur. Autre innovation, les unités navales feront leur apparition : croiseurs lance-missiles, submersibles nucléaires, hydroglisseurs, porte-hélicoptères d'assaut… Inspirés de navires bien réels, ces unités essayeront de reproduire les systèmes d'armes de la guerre navale moderne (une première dans un STR) : missiles antinavires Harpoon à guidage radar, missiles anti-missiles, gatlings de défense rapprochée, tirs de Tomahawks… Il y aura même des hélicoptères de lutte anti-sous-marine : en patrouille autour d'une flotte à escorter, ils passeront périodiquement en vol stationnaire, immergeront un sonar pendu au bout d'un câble et attaqueront à la torpille les contacts suspects. Avec une telle débauche de nouveautés, voilà qui devrait bien relancer l'intérêt d'Act of War.

Atomic



Génies en herbe

Comme chaque année à la même époque s'est tenu le festival Imagina, véritable institution dans le domaine des films d'animation. Mais figurez-vous qu'il y a également quelques catégories réservées aux jeux vidéo. On passe rapidement sur les jeux « pro » primés (F.E.A.R., WoW) pour s'intéresser à un projet un peu magique : Le Jardin de Mirabelle. Vainqueur de la catégorie graphisme réservée aux étudiants, le jeu a été réalisé à l'aide d'un moteur fait maison (Maratis 3D) par Anaël Seghezzi, étudiant à l'ENJMIN d'Angoulême (École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques). Aidé de cinq de ses compagnons, ce jeune talent plein d'avenir nous a gratifiés d'une énorme claque visuelle avec un petit jeu poétique au rendu très proche du dessin pour enfant. Courez télécharger la démo jouable sur leur site et puis tentez de faire la même chose. Évitez de vous jeter par la fenêtre après trois jours de vaines tentatives.

GTR2...

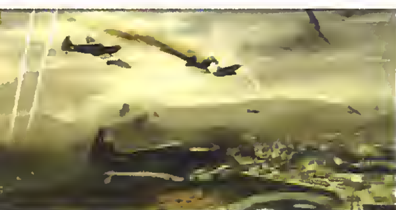
...disposera d'une école de pilotage ! Chouette, peut-être qu'avec ça, Faskil apprendra à ne plus se casser les côtes dès qu'il touche un volant.



Rions un peu, camarade

En voyant les premières images de Lada Racing Club, on a d'abord cru à un gigantesque canular fomenté par de vilains communistes. Mais quand les développeurs nous ont présenté fièrement une vidéo du « jeu », on a bien dû se rendre à l'évidence : ils sont super sérieux. J'ai peur. Alors, c'est quoi donc, ce truc ? Eh bien, une sorte de mix entre Burnout et Need for Speed Underground, mais dans un esprit plus torture et goulag. En gros, je schématise. Il y aura tout de même des bombasses en short, des voit... pardon, des Lada customisables avec la subtilité habituelle, le tout enrobé de rap et de techno russes en guise de « musique ». Dommage, on a frôlé le sans faute du mauvais goût. Il manquait juste du T.A.T.U.

Fichez-moi la paix



Encore un jeu sur la Seconde Guerre mondiale ? Non, je déconne. Ah si, en fait, c'est bien ça. Blazing Angels Squadrons of WWII est un nouveau titre avec des n'avions qui retracera les plus graaaaaaandes batailles aériennes de l'époque. On nous annonce une campagne solo palpitante, des graphismes à la pointe de la technologie, des appareils authentiquement modélisés grâce à un moteur 3D qu'il est trop bien... Malheureusement, on n'a encore rien pu voir de tout cela alors que le titre est prévu pour débarquer dans les bacs ce mois-ci. Du coup, même si les screenshots ont plutôt bonne mine, on ne saurait trop vous conseiller de rester méfiant et d'attendre le test en bonne et due forme qui devrait figurer dans ces pages dès le mois prochain.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

J'ai toujours rêvé d'incarner un homme préhistorique. À l'époque, la vie était moins compliquée. On sortait tuer des mammouths, on criait « ouga ouga » en se frappant sur le torse et on pouvait tirer des femmes par les cheveux pour aller jouer à Puissance 4 dans une caverne. Hein ? Comment ça, je n'ai rien compris ? Oui, ben en tout cas, ce que je ne savais pas, c'est qu'à l'époque il fallait réfléchir, pousser des rochers, trouver des clés et résoudre un tas de puzzles plus débiles les uns que les autres. C'est du moins ce qu'affirment les auteurs de Carl the Caveman (www.alawar.com), un jeu de plates-formes entièrement réalisé en 3D mais avec un déroulement en simili 2D histoire de rappeler l'âge d'or des jeux du genre. C'est frais, vivifiant et l'univers idiot me rappelle un peu les légendaires Chuck Rock et autre Prehistorik. Dans un registre moins subtil, il y a également B.I.R.D. (www.rainbowcreatures.com), un titre étrange qui rappelle furieusement la débilité de certains jeux des années 80. En bas, un héros, en haut, des volatiles qui balancent des tas de saloperies qu'il convient d'éviter. Plus on attend avant d'esquiver, plus on ramasse des points. C'est complètement stupide, mais bien pensé, et les ennemis gagnent en intelligence au fil de l'aventure et apprennent même à viser correctement pour nous filer des coups de stress dignes d'un bon bouclage des familles. Bon, avec ses graphismes simplets, ce n'est pas encore ce jeu qui filera des boutons à John Carmack, mais on rigole vachement plus que dans Doom 3. Eh ouais, John, c'est comme ça.

Carl the Caveman : un jeu... coloré.





C3-PO dans Star Wars Galaxies ? Raté, un frimeur dans Minions of Myrth.



The Mastermind et sa ville pourrie par le crime dont vous êtes le héros.



Dans B.I.R.D., il faut savoir esquiver les ennuis. Non Faskil, ce jeu n'est pas pour toi.

Un peu de technique

Diriger la pègre, ça vous tente ? Si oui, ça tombe bien parce que j'ai de quoi assouvir vos pulsions criminelles grâce à The Mastermind (www.totalgameplay.com). Sorte de Sim City pour Al Capone en herbe, le jeu propose de découvrir tous les aspects de la vie d'un futur candidat à la prison à perpète. On engage des tueurs, on les envoie éliminer nos ennemis tout en contrôlant le marché des armes et de la drogue dans le seul but de devenir le n° 1 local du crime organisé. C'est original, et immoral jusqu'au bout des pixels puisqu'on pourra même arroser la flicaille afin qu'elle nous laisse traiter nos petites affaires en toute sérénité. Et malgré un moteur 3D d'un autre âge, on prend un malin plaisir à évoluer dans cet univers évoquant les années les plus sombres de Chicago. Et comme ce jeu m'a appris à être malin, je vous ai gardé le meilleur pour la fin avec un vrai JDR en 3D. L'originalité de Minions of Myrth (www.prairiegames.com) tient surtout au fait qu'il s'agit là d'un jeu solo, mais également jouable en multi. Les développeurs osent même le qualifier de MMORPG mais avec à peine plus de quelques dizaines de joueurs en même temps, on ne va peut-être pas exagérer. Reste des graphismes sympas (merci le Torque Engine) et une richesse impressionnante. Seize classes, douze races, trois royaumes, du PvP et des quêtes solos, autant dire qu'il y a de quoi faire. On peut même héberger son propre serveur et jouer avec ses potes dans son coin sans avoir à payer un quelconque abonnement puisque le jeu est vendu 25 dollars et pas un centime de plus. Il y a bien évidemment une démo et même une version OS X du jeu pour tous ceux qui préfèrent croquer des pommes plutôt que se jeter par la fenêtre. Oui, j'ai osé.

Yavin



Carl the Caveman : Attention, derrière-toi !

À droite du screen, on peut voir un meditek strogg transformer un humain agonisant en réserve de soyent. À moins qu'il n'en fasse un point de spawn…



Quand on parle de FPS online, on pense surtout à Battlefield 2, vu qu'il reste un petit peu à la mode en ce moment. Néanmoins, on ne peut pas nier sans offenser de nombreux joueurs que d'autres titres valent tout autant la chandelle. Cependant, soit ils sont trop morts, comme Tribes, soit ils se font vieux, comme Wolfenstein: Enemy Territory. Cela n'empêche pas ce dernier d'obtenir un succès incomparable et pas seulement parce qu'il est gratos. Tout de même, il faut aller de l'avant et c'est exactement ce qu'ont fait les développeurs de Splash Damage avec Enemy Territory : Quake Wars. Et comme ces gens proviennent tous des communautés de « moddeurs » de tout bord (Doom 3, Quake, Tribes, etc.), on peut espérer une réalisation solide et un gameplay coriace. Je suis personnellement ressorti presque blasé d'une



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

>Genre : Nazis de l'espace
>Éditeur : Activision
>Développeur : Splash Damage/Grande-Bretagne
>Sortie prévue : Fin 2006



Le poste de commande mobile est l'élément vital qu'il faudra défendre à tout prix.

première démonstration dans leurs locaux, vu que je ne m'attendais pas spécialement à autre chose qu'un bon gros futur hit.

Encore une baffe visuelle

On n'avait pas aperçu grand-chose de Quake Wars si ce n'est quelques magnifiques screenshots de soldats humains de la Global Defense Force ou de méchants stroggs. Maintenant je peux dire qu'ils n'ont pas été « photoshopés », ou alors très peu. C'est juste naturellement beau ! Avec un peu de mise en scène, on obtient ce genre de screens à la pelle quand on traîne sur Quake Wars. Et encore, on n'y voit pas les fumées volumétriques s'élever dans les airs, le sable balayer la route ou les ombres du feuillage danser sur votre personnage au gré du vent. Je ne vous parle pas non plus des animations, nombreuses et très précises. Histoire que le joueur ne soit pas noyé dans une tonne d'informations écrites à l'écran sur qui fait quoi ou qui couche avec qui, Splash Damage cherche à rendre ce feedback très visuel. Les mouvements d'un ennemi se montreront très différents quand il rampe avec un couteau plutôt qu'avec un fusil, par exemple. Pour survivre sur le terrain, il faudra donc apprendre à vérifier ce que fabrique son équipe et surtout à reconnaître la différence entre la démarche d'un humain et celle d'un strogg, de loin, à plat ventre dans une végétation dense, avec de l'herbe dans les narines et un moucheron dans l'œil. Je prévois déjà quelques teamkills malheureux…





Et ça vous étonne qu'on ait perdu la guerre ?

Wolfenquake : Territory War

De toute façon, c'est perdu d'avance si vous êtes humains. Quake Wars se déroule lors de l'invasion de la terre par les zzzorribles stroggs, juste avant Quake 2. Du coup, on sait très bien que cela va mal finir. Heureusement, on n'est pas là pour gagner une guerre, mais pour s'amuser. Et question fun, QW devrait fournir de quoi contenter les bourrins comme les tacticiens. Cinq classes de chaque côté : soldat, ranger, médic, ingénieur et field ops. Les stroggs ont leurs versions avec des noms en « Or », genre constructor, infiltrator ou X-Or, le guerrier de l'espace. Des véhicules roulant, marchant



D'après certains plans aperçus chez Splash Damage, il est possible que certaines cartes soient en intérieur



La conduite de l'Ananso Hover Copter, mélangeant l'hélico au jet, reste assez simple par rapport à l'Hornet strogg qui demande un peu de pratique et des sacs à vomi.

ou volant, une douzaine de cartes divisées en objectifs précis pour une meilleure concentration des combats, et même un poil de stratégie… Chaque équipe devra déployer du matériel dans des zones spécifiques après leurs captures afin d'obtenir une bonne couverture radar, de l'artillerie, des frappes aériennes ou encore de puissantes attaques au sol tel que le missile surface/surface ou le laser orbital-Tetsuooooo.

Un métier, bien plus qu'un métier

Les affrontements devraient se montrer terriblement intenses, que ce soit en défense ou en attaque, autour des principaux objectifs. Splash Damage proposera aussi un système d'objectifs individuels secondaires en fonction de ce que votre équipe connaît des positions ennemies. Ainsi, si votre radar a repéré une batterie d'artillerie, il est possible que le jeu vous demande de la détruire, selon votre classe de personnage. On peut donc débarquer dans une partie en sachant rapidement quoi faire et où aller. Cela dit, l'esprit d'équipe me semble bien plus important que dans un BF2. Le ranger doit perpétuellement informer ses collègues sur les mouvements de troupes ennemies, le soldat doit déployer ses armes (lance-roquettes, mitrailleuses) pour que les autres classes s'en servent aussi, le field ops commande les frappes avec ses jumelles, l'ingénieur répare les véhicules (que l'on peut démanteler par petit bout à coup de shotgun, du rétroviseur aux roues) et le médic sauve des vies. En gros, hein, chacun possède des subtilités.

Le choc des cultures

Ce qui s'annonce vraiment amusant, c'est que les stroggs et les humains divergent sérieusement sur certains points de gameplay. Cela se remarque déjà dans les animations, comme je l'ai dit : les stroggs possèdent une posture et des mouvements nettement plus agressifs. De même, leurs armes manquent carrément de discrétion. Leur soin fonctionne à base de « stroyent », un liquide qui sert aussi de munition : ils pourront donc souffrir pour éviter la panne sèche. Chacun son truc mais d'une façon générale, il faut bien avouer que les stroggs s'avèrent largement plus cool que les humains. Les véhicules ne dérogent pas à cette règle : entre le quad rapide, furtif, mais pas totalement tout-terrain de la GDF, et l'hoverpack strogg « Icarus » capable de bondir au-dessus des défenses ennemies, on a vite choisi.

Que ce dernier soit un appeau à missile n'est qu'un détail, non ? La démonstration par Splash Damage ne manquait donc pas de surprises : présentation du moteur physique assez balèze (bien que probablement sous-utilisé), étude des ombres et des ambiances lumineuses selon l'heure de la journée et l'effet sur la furtivité, petit cours de vol en Hornet… On en a pris plein les yeux. Dommage que jamais nous n'ayons pu voir un vrai combat avec plusieurs personnages à l'écran, alors qu'on nous annonce 32 joueurs par serveurs… Ça sera pour plus tard !

Fumble



Il y a un pont juste à côté, mais non, faut qu'ils fassent les malins avec leurs jetpacks.











Les trois fantastiques





Prévu chez nous dans les salles obscures pour le 26 mai, X-Men 3 s'offrira aussi une petite récré sur PC, dès le 19 mai. L'histoire du jeu se situera quelque part entre le second et troisième film, mais comme X-Men 2 ressemblait à un titre d'un long métrage de Leslie Nielsen, ils ont finalement décidé de garder la même dénomination. Il s'agira à nouveau d'un beat'em up à la troisième personne, dans lequel on pourra incarner trois de nos mutants favoris, à savoir Wolverine, Iceman et Diablo. Ce dernier disposera, nous dit-on, d'un pouvoir de téléportation über balèze dont on pourra se servir à l'envi. Un peu comme Cyd quand il joue Magina dans DotA, mais en moins énervant. On apprendra aussi pourquoi ce dernier mutant ne figure pas au générique du troisième film et quelque chose me dit que ce n'est pas parce qu'il avait piscine.



Test Drive Unlimited...

...pourrait finalement pointer le bout du capot sur PC. Quelle surprise. Non, non, ça n'a certainement rien à voir avec le succès plutôt mitigé de la Xbox 360, pensez-vous.

À mort les pauvres !



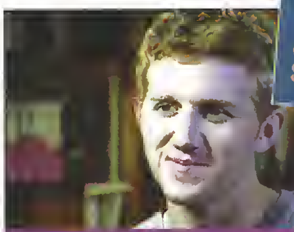


Depuis plusieurs mois, Microsoft nous affirme qu'il ne sera pas nécessaire de posséder un disque dur pour jouer sur Xbox 360. Encore heureux, quand on sait que la console est vendue en deux versions dont une « core system » dépourvue du précieux périphérique. Il semblait même que les développeurs avaient pour consigne de prévoir leurs titres pour tous les possesseurs de 360. Et voilà celui par qui le scandale arrive : Football Manager 2006 de Sega. On peut voir, sur la jaquette, une mention discrète « hard disk drive required » ce qu'on pourrait traduire en gros par : ah ah, on vous a bien eus, sortez la thune pour y jouer si vous possédez la version de base de la console. Sachant que la bêta de Final Fantasy XI exige elle aussi le disque dur, on peut commencer à sérieusement douter de la bonne foi de Billou. Remarquez, ce ne serait pas vraiment la première fois.

Phrase à la con

Lundi 6 février 2006 – 14h27

Fako (d'une rédac bien mystérieuse du 5e étage) : « Bah moi avec mon perso niveau 53, je bute un level 60, t'sais Si on est plusieurs. »



Le talentueux *Monsieur Wendel*

Après avoir dominé les compétitions de FPS multi, il faut croire qu'il commençait un tout petit peu à sentir poindre la routine. Fatal1ty a donc décidé de s'imposer un nouveau défi : il veut désormais réaliser un jeu vidéo. C'est en tout cas ce qu'affirme le célèbre pro-gamer américain dans une récente interview. Mince alors, non seulement le garçon est une véritable brute à UT2004, mais il dispose vraisemblablement d'un autre talent caché : un énorme sens de l'humour.

P rey. Si ce nom vous évoque quelque chose, c'est normal : il s'agit de l'un des vaporwares que 3DRealms était censé sortir au siècle dernier, en même temps que Duke Nukem Forever ! Ce FPS aurait dû intégrer le tout premier moteur physique au monde et des décors entièrement destructibles. Le projet sombra dans l'oubli, jusqu'au jour où Human Head Studios, les développeurs de Rune, s'en empara. Nous sommes alors en 2001 et le public découvre la terrifiante beauté de Doom 3. Dans le plus grand secret, le développement de Prey redémarre en se basant sur ce nouveau moteur 3D révolutionnaire. Cinq ans plus tard, me voici installé devant un PC, et le jeu qui tourne dessus est tout sauf un vaporware ! L'action se déroule à l'intérieur d'un gigantesque organisme vivant : la Sphère. Cette entité quasi divine erre dans l'espace

En multi, les lois de la gravité sont vraiment déroutantes.





Pour tuer un ennemi sous forme éthérée, il faut trouver où se cache son corps.

- Genre : FPS pour grands garçons
- Éditeur : Take-Two Interactive Software, Inc.
- Développeur : Human Head Studios/États-Unis
- Sortie prévue : Fin 2006

PREY

à la recherche de nourriture et se prépare à vivre un Moment Nutella en observant d'un œil gourmand la viande sur patte qu'est l'espèce humaine. Mais ça ne se passera pas comme ça, car Tommy l'Indien et ses pouvoirs magiques sont là !

Arrêtez, c'est pas drôle !

L'univers du jeu est on ne peut plus glauque. Imaginez un peu : vous êtes peinard dans le bar de votre grand-père avec votre petite amie Jenny quand vous voilà soudain happés par le rayon tracteur d'un monstre titanesque en orbite autour de notre belle planète. Une fois à l'intérieur, vous êtes acheminés le long d'un monorail biomécanique vers ce qui semble être un gigantesque appareil digestif. Papy est alors transformé en pâté pour chien tandis que Jenny est emmenée au plus profond des entrailles de la bête. Profitant d'une panne du système, vous vous évadez en plongeant à travers un intestin. Tel un brave des temps anciens, armé de votre fidèle clef à molette, vous pataugez dans un mélange ignoble d'huile et de sang, bien décidé à secourir l'élue de votre cœur.

Beurk !

Vous avez déjà vu à la télévision des reportages sur la fibroscopie où des médecins observent l'intérieur du gros colon d'un malade ? Ça vous a dégoûté ? Attendez un peu de jouer à Prey.







Prey, tel qu'il était en 1998.





Le fulguro-poing version H.R. Giger.

Je crois que je vais vomir

Comme si tout cet environnement n'était pas déjà assez déroutant, l'intérieur de la Sphère est soumis à d'étranges lois gravitationnelles. Vous ne trouverez nulle part d'ascenseur, par contre vous pourrez emprunter des voies qui grimpent le long des murs et vous vous retrouvez ainsi la tête en bas. Il n'est pas rare non plus de devoir activer certains interrupteurs pour inverser la gravité et continuer votre progression par un chemin qui semblait jusqu'alors inaccessible. Prey propose aussi quelques cartes se déroulant à l'extérieur. À l'aide d'un véhicule monoplace, vous pouvez vous balader dans l'espace et vous poser à la surface d'astéroïdes captifs de la Sphère où la gravité suit la courbure du sol.



Quand les poules ont des dents.



Petit tour dans l'espace à bord d'un vaisseau alien.

La Sphère se présente comme un véritable organisme vivant avec ses boyaux, ses organes vitaux et ses systèmes pour se défendre contre les agressions extérieures, en l'occurrence, vous. Voyez-vous cette espèce de poil géant ? Il s'agit d'un récepteur sensoriel, et s'il se tord dans tous les sens depuis que vous l'avez touché c'est qu'il vient de détecter votre présence. D'ici un instant, les anticorps de la Sphère entreront en action et vous feriez bien de détaler, car ils possèdent trois rangées de dents et des pistolets à plasma ! Tous les éléments du jeu sont constitués d'un mélange contre nature de chair et de métal. Même l'arsenal que vous amassez est abject. Prenez par exemple le fusil de précision : lorsque vous l'épaulez, un tentacule se détache de l'appareil et vient se coller contre votre rétine vous permettant alors de viser. Slurp !

Attendez, ce n'est pas tout : lorsque vous avez amassé suffisamment d'énergie spirituelle, vous pouvez détacher votre esprit de votre corps et vous promener dans le monde éthéré qui, allez savoir pourquoi, n'est pas soumis aux changements de gravité. En multijoueur, c'est absolument cauchemardesque. Vous devez courir le long des parois tout en visant des ennemis suspendus au plafond et en anticipant la trajectoire de vos projectiles qui réagissent eux-mêmes aux lois improbables de la gravité. Pour éviter que les joueurs dégobillent sur leurs claviers, les mouvements sont suffisamment lents et les armes assez bourrines pour pouvoir fragger sans trop se prendre la tête. C'est un peu dommage, mais de toute façon, seul du deathmatch jouable à huit vous est proposé et je doute que vous passiez beaucoup de temps à jouer en réseau.

À vaincre sans péril…

Des graphismes somptueux, une ambiance terrible et originale, un gameplay innovant, on pourrait penser que Prey est parfait et pourtant il y a bien un élément qui me gène. À la demande de 3DRealms, les développeurs ont implémenté un niveau de difficulté s'adaptant automatiquement à vos performances. Le principe est simple : quand vous butez contre un obstacle, plutôt que de vous obliger à vous améliorer, on réduit la taille de l'obstacle. Ainsi, le jeu déposera sur votre chemin les munitions dont vous manquez et fera en sorte que les monstres ne soient pas trop forts pour vous permettre de progresser sans vous arracher les cheveux. Mais ce n'est pas tout : si vous mourez, il vous suffira de passer quelques secondes dans un monde éthéré à tuer des esprits pour ressusciter et continuer la partie. N'importe quel boss, aussi monstrueux soit-il, finira donc par périr sous vos assauts sachant qu'il vous est impossible de trépasser définitivement. Si vous êtes amateur de challenge, vous pourrez toujours vous consoler une fois la campagne terminée en débloquant le mode très difficile Wicked, mais en attendant, vous devrez vous satisfaire d'un jeu qui vous assistera dès que vous serez confronté à une difficulté.

Dr. Loser



Il y a des jeux comme ça dont on se dit à leur sortie qu'ils sont truffés de bonnes idées mais aussi bourrés de petits défauts irritants. Le genre de jeu capable de vous donner envie de démembrer les développeurs à la scie circulaire. Mais aussi celui dont on se souvient des années après en n'ayant gardé que les bons souvenirs, comme toujours avec les événements traumatisants. Spellforce est un bon exemple dans son genre, ses géniteurs n'avaient pas hésité à jeter de la stratégie et du jeu de rôle dans un shaker avant d'agiter bien fort pour en sortir un cocktail pas évident au départ et pourtant vraiment réussi. Restaient quelques carences comme un moteur plus gourmand qu'un Faskil au MacDo ou une I.A. parfois perfectible. Malins comme des singes, les développeurs nous garantissent avoir gommé ces horreurs sur une suite enrichie en nouveautés. Parmi celles-ci, on trouvera une toute nouvelle unité : les Titans. Leur rôle exact reste un peu mystérieux mais rien que le nom indique qu'ils ne sont pas là pour cueillir des pâquerettes. Techniquement ça s'annonce cinq mille fois plus beau (j'ai compté) grâce à un moteur remis à neuf pour l'occasion et qu'on espère juste un peu moins vorace. Rien que les images devraient inciter les amateurs à retourner sur le pas de tir pour se faire éjecter dans l'espace en émettant de petits gémissements obscènes.



Y'en a du monde, on dirait les allées de l'E3.

SPELLFORCE II SHADOW WARS

Genre : Melting-pot
Éditeur : Jowood
Développeur : Phenomic/Allemagne
Sortie prévue : 2006



Ça sera gourmand comme jeu ? Devinez.



Le niveau de détail est vraiment impressionnant.

La guerre des mondes

Dans Spellforce 2 Shadow Wars, on va faire un truc super original : sauver l'humanité. Wouah, je n'ose imaginer le brainstorming de folie que les créateurs ont dû se taper pour sortir un scénario aussi profond. Bref, les Races Sombres menacent, les humains flippent leur mère et vous… ben vous êtes le pigeon de service qui va encore devoir résoudre tous les problèmes, comme d'hab. Pour ce faire, il faudra prendre le contrôle d'une des trois factions dispos (Royaume, Clan, Pacte, chacune composée de douze unités différentes), collecter des ressources, construire des bases et gérer des armées de cinglés prêts à se faire découper en rondelles pour vos beaux yeux. Cinq héros se mettront à votre disposition et, jeu de rôle oblige, se montreront entièrement paramétrables à l'aide de la feuille de création dédiée : compétences à choisir parmi une centaine, sorts, armes et armures, les amateurs devraient y trouver leur compte. On reste évidemment dans un univers médiéval fantastique dans lequel les factions seront divisées en trois approches distinctes : les unités volantes, la cavalerie et la chair à saucis… euh la redoutable infanterie. Le jeu en multi n'a pas été oublié et les batailles sur les serveurs permettront de faire évoluer vos avatars afin de devenir le plus fort de tous les héros de la galaxie du monde entier. Quant à la date de sortie de ce jeu très attendu, on reste sur un vague « quelque part en 2006 ». D'ailleurs, si vous trouvez la date exacte avant le 15 février de cette année, Caf vous offre son tout nouveau Macbook Pro. N'hésitez pas à nous écrire !

Yavin



Voilà qui devrait plaire à Caf, tiens. Sérieux, un jour faudra qu'on m'explique à quoi servent ces armures de 5 cm².

INTERVIEW AVEC SVEN LIEBICH, DIRECTEUR ARTISTIQUE SUR SPELLFORCE 2

Joystick : Pour les gens qui n'ont pas joué au premier Spellforce, pouvez-vous nous rappeler les spécificités du titre ? S'agira-t-il toujours d'un mélange entre RTS et RPG ?

Sven Liebich : Tout à fait. Nous avons amélioré et accéléré les constructions dans la partie RTS et, en même temps, nous avons rendu le contrôle des héros et des armées plus simple. Du coup, le jeu se déroule plus rapidement et est plus orienté action, ce qui cadre évidemment bien avec le style RPG. Nous avons aussi amélioré la vue à la troisième personne. À présent, vous pouvez véritablement utiliser vos armées via cette vue, ce qui permet d'avoir des graphismes impressionnants tout en conservant la mainmise sur ces dernières. De plus, grâce à l'intégration d'une caméra libre, vous pouvez désormais observer votre personnage depuis l'angle de votre choix.

Sera-t-il possible d'importer les avatars du premier épisode ?

Non. À cause de la quantité importante de changements, ce ne sera pas possible.





Parlez-nous de la campagne solo. Qui pourra-t-on incarner ?

Il y aura au choix un grand nombre d'avatars humains. Les vêtements et les armes dépendront évidemment des objets que vous collecterez dans le jeu, parmi les quelques centaines disponibles. Et selon votre progression dans l'arbre des talents, vous pourrez choisir de porter des robes pour un personnage orienté magie ou des armures pour les guerriers. Dans la campagne,

La vue à la 3e personne sera enfin jouable sans s'arracher les cheveux.



Les incontournables squelettes feront en évidemment partie des trucs à démembrer.

vous incarnerez un Shaikan et un groupe de héros, recrutés dans sa famille. Ces gens ont du sang de dragon qui coule dans les veines, ce qui leur octroie certains pouvoirs plutôt cool.

Avez-vous conservé le système d'arbre généalogique de Rome Total War ?

Il y aura quelque chose de similaire, mais on bosse toujours dessus à l'heure actuelle.

Il paraît que vous avez décidé de changer la manière dont fonctionne le système de ressources dans le jeu ?

Nous avons réduit le nombre de ressources à trois et optimisé la phase de construction. Du coup, chaque ressource est utile à tous, et il vous faudra planifier votre stratégie avec intelligence, de manière à empêcher vos ennemis d'atteindre celles-ci.

Et le multi ? Parce que bon, c'était un peu décevant dans le précédent opus tout de même .. Vous avez bossé un peu de ce côté-là ?

C'était notre objectif principal. Nous avons stabilisé le gameplay en réduisant les ressources, introduit de nouveaux types d'unités. Nous nous sommes également assurés que chacune de ces unités était utile, pour ne pas systématiquement construire les meilleures et oublier les autres. Le multijoueur a été bêta-testé de manière intensive et nous serons, selon toute vraisemblance, à niveau avec la qualité de la campagne solo. L'une des nouveautés cool : si vous créez un avatar dans une partie libre (hors campagne, donc), vous pouvez utiliser votre avatar en PvP dès qu'il atteint le niveau 30. Ce qui signifie que chaque fois que vous rencontrerez un autre joueur en PvP, il pourra avoir une tactique totalement différente selon l'avatar, les héros et même les armées qu'il gère. Il y aura toujours du challenge, quelque chose qu'on ne trouve pas dans les RTS classiques, où toutes les combinaisons possibles sont connues et limitées.

FlatOut 2

par Faskil

Helsinki, Finlande, neuf heures du mat' : ça caille. Fort. Malgré les quelques vodkas russes de la veille, impossible de ne pas claquer des dents. Mais je n'ai que faire de ces contrariétés climatiques, j'ai du boulot. En l'occurrence, rendre une petite visite aux développeurs de Bugbear qui mettent en ce moment la dernière touche à leur nouveau titre : FlatOut 2, deuxième opus de ce jeu de tutures à l'esprit très « Destruction Derby ». D'habitude, pour ce genre de chose, on envoie plutôt l'ami Yavin. Les jeux de caisses, c'est sa passion. Mais ici, il n'est pas question de simulation pointue avec des réglages de quinze pages qui traitent de l'épaisseur des gommes de pneus ou de l'inclinaison des ailerons. FlatOut 2, c'est de la course bourrine et 100 % arcade dans laquelle il est vivement conseillé d'emboutir ses adversaires et le décor autant que faire se peut. Ça tombe bien, sans le vouloir, c'est un peu ma spécialité.

Sans être exceptionnel, FlatOut avait au moins le mérite d'offrir un challenge nerveux pour les amateurs de jeux de courses orientés arcade. Mais il n'était pas sans défauts. Bugbear a décidé de passer son bébé sous la loupe et de rectifier le tir. Pour en savoir plus, on a pris l'avion pour aller leur rendre une petite visite.

Dans une seconde, je vais braquer violemment sur la droite...





On ne pourra pas customiser l'apparence de sa voiture, mais avec l'aide de quelques murs bien placés, on peut toujours s'arranger.

Je vous rassure : parfois on reste sur la terre ferme.





Au service de la lose

Après un petit « finnish breakfast » (comprendre : chargé en matières grasses, histoire de se réchauffer), le sympathique Jussi Laakkonen, chef de projet sur le jeu, nous fait une rapide présentation des nouveautés. Bon, soyons francs et coupons court à tout suspense inutile, FlatOut 2 est avant tout une version revue et corrigée du premier épisode, à coups de classiques « plus plus mieux ». « On a été très attentif au feedback des joueurs sur le premier FlatOut, et on a tout mis en œuvre pour corriger le tir dans cette nouvelle mouture », nous confie Jussi. Certains n'hésiteront donc pas à grogner en parlant plutôt d'une version 1.5 que d'un réel nouveau jeu. Mais ce sont de mauvaises langues auxquelles nous ne prêterons aujourd'hui aucune attention : ce genre de titre est suffisamment rare sur PC pour qu'on se permette de fermer les yeux sur ce point. Le jour où EA se décidera enfin à porter BurnOut sur nos machines, je ne dis pas. Mais pour l'heure, ce n'est pas le cas.



C'est quelle partie de « serre à gauche » que t'as pas pigé?

Résumé des épisodes précédents

Pour ceux qui prendraient le train en marche, rappelons donc les bases de la série : des courses de stock-cars, dans des environnements variés, de la nitro pour filer des coups de boost quand il s'agit de gratter l'adversaire sur la ligne, un mode Derby pour défoncer de la calandre dans des arènes fermées et une tripotée de petits jeux débiles tirant parti de l'excellent moteur physique. Oui, je sais, c'est tout pareil que dans le premier, je vous avais prévenu. Mais ça n'empêche pas quelques nouveautés : déjà, le moteur graphique a été amélioré, pour profiter de la dernière génération de cartes 3D et de processeurs dopés. Les screenshots que vous pouvez découvrir sur ces pages sont à ce titre tout à fait authentiques, ça vous donne une idée du niveau. La physique, qui avait déjà fait grand bruit à l'époque du premier volet, est toujours aussi impressionnante. Bugbear annonce pas moins de 5000 objets dynamiques entièrement destructibles sur chacun des circuits. Bien assez pour flanquer un joyeux bordel sur la piste et mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires... ou se retourner contre vous, d'ailleurs, vu que ces obstacles resteront en place tout au long de la course.



Un coup de nitro au sortir d'un tremplin, une petite prière et tout devrait bien se passer.



Comme ils n'ont pas beaucoup le temps de sortir, les développeurs se sont fait installer une « Boulediscokibrille™ » dans leurs bureaux. Classe, je veux la même.



Jussi Laakkonen (à droite) et son impressionnante collection de volants : « Ne dites pas à Logitech qu'on les expose au mur, ils pensent qu'on joue avec... »

Un carnage de toute beauté

Même si on peut regretter un manque de variété dans les environnements proposés (cinq au total dans la version à laquelle nous avons pu nous essayer), les tracés des circuits et les nombreux raccourcis compensent cette carence visuelle. Pour le fun, on pourra même traverser des stations-service à pleine vitesse et déclencher des explosions dignes d'un Call of Duty. Qui sait, ça donnera peut-être envie à Atomic d'enfiler la combinaison de pilote, on peut rêver. L'I.A. a également eu droit à sa petite mise à jour et le moins que l'on puisse dire, c'est que ces enfoirés d'adversaires ne vous ménagent pas. Quand ils ne s'amusent pas à vous envoyer valser dans le décor, ils prennent un malin plaisir à se positionner juste sous votre nez pour vous servir une queue de poisson dont ils ont le secret. Et plus ça va, moins votre véhicule ressemble à quelque chose : lors de mes premiers tours de piste, j'ai terminé au volant d'un truc pour lequel l'appellation « coupé sport » n'avait probablement jamais été aussi appropriée.

Une bonne correction

L'un des principaux griefs à l'encontre de FlatOut concernait la propension un peu abusée du pilote à traverser le pare-brise au moindre choc. Alors, O.K., le rag-doll était rigolo, mais ça provoquait aussi une perte de temps parfois rageante. Bugbear a bien revu sa copie à ce niveau-là et il faudra désormais un bon coup de trente tonnes dans l'arrière-train de notre véhicule pour assister à une défenestration en bonne et due forme. Pour ceux qui aiment voir ce malheureux conducteur virevolter dans les airs tel un pantin démembré, il y aura toujours la possibilité de participer à des mini-jeux, comme le bowling, le saut à ski ou encore une version toute personnelle du football américain. La prise en main a également été améliorée : les voitures ont perdu cette fâcheuse tendance à glisser dans le moindre virage, et il est dorénavant plus facile de contrôler sa trajectoire dès qu'on active le boost de nitro. Le mode Carrière permettra d'accumuler autant de véhicules qu'on le souhaite et de les upgrader à l'envi, histoire d'avoir en toutes circonstances le choix du plus approprié. Par contre, les développeurs n'ont pas jugé utile d'intégrer une partie « customisation visuelle », comme le fait la concurrence (NFS Underground en tête), ce qui risque sans doute d'en décevoir plus d'un. Peut-être dans un FlatOut 3 ?
En attendant, ce nouvel épisode promet d'être bien fun et devrait satisfaire les pilotes considérés d'habitude comme dangereux dès qu'ils prennent le volant dans GTR. Si vous aimez vous manger des murs, ça va être le moment de laisser parler votre talent.



Parmi les mini-jeux intégrant le célèbre rag-doll, on pourra s'essayer au black-jack...



...ou au basket-ball. Oui, c'est idiot, c'est pour ça qu'on aime.

Genre : Froissage de tôles **Éditeur :** Empire Interactive **Développeur :** Bugbear Entertainment/Finlande **Sortie prévue :** Été 2006



Malheureusement, il est assez difficile de trouver un personnage d'Oblivion qui n'ait pas une tête à s'appeler Marcel.



THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

GENRE
Immersion totale

EDITEUR
2K Games

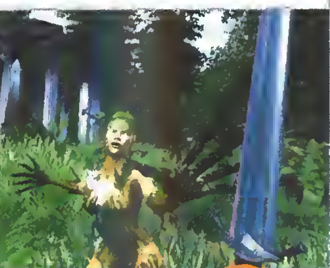
DÉVELOPPEUR
Bethesda Software/ États-Unis

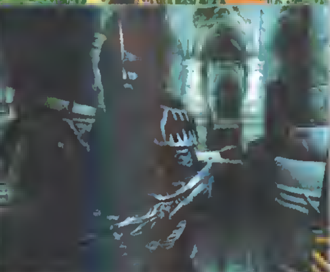
SORTIE PRÉVUE
24 mars 2006

D'abord, je tiens à vous informer que les screenshots qui illustrent cette preview ne sont pas de moi. En effet, nous n'avons pas reçu de version bêta, comme cela se passe habituellement, 2K Games ayant préféré inviter la presse internationale à Londres pour une session de jeu d'environ quatre heures. Une des raisons possibles derrière cette limitation serait que les développeurs ne souhaitent pas dévoiler le monde d'Oblivion, qui se trouve au-delà des portails infernaux ouverts par Lord Dagon, le gros méchant de l'histoire. Il y a peut-être d'autres justifications à ce voyage, mais j'espère tout de même que ça ne se reproduira pas trop souvent. Non pas que le séjour fut désagréable, au contraire, mais nous faire jouer quatre heures à Oblivion puis nous retirer le jeu subitement est la chose la plus sadique et frustrante qui ne me soit jamais arrivée.



C'est joli, mais je parie qu'elle se nomme Marcelle...







La puissance des ennemis et l'importance des trésors glanés dépendent directement du niveau du joueur.



2K Games, salauds !

Redonnez-moi une version ! Laissez-moi me balader dans le monde de Tamriel, ses forêts, ses collines, ses champs dorés, ses troupeaux de bambis à massacrer et ses donjons pleins de gens qu'on tue-sans-trop-savoir-pourquoi-mais-de-toute-façon-c'est-eux-ou-nous. Quatre heures, c'est juste ce qu'il faut pour terminer le tutorial, appréhender la quête principale et mourir d'envie de se noyer dans l'abondance des missions secondaires. Bon gré mal gré, on essaye de ne pas perdre trop de temps. Pourquoi ramasser toutes ces plantes quand on sait parfaitement que l'on n'aura même pas l'occasion de vraiment tester l'alchimie ? Parce que… on ne peut pas s'empêcher ? Et puis il faut bien bidouiller ici et là, histoire de se rendre compte à quel point l'interface est axée console, par exemple : une unique barre de raccourcis, avec seulement huit actions définissables (et donc accessibles en cercle via le stick d'un paddle) ou bien des menus à tiroirs… Rien de dramatique, mais ça pèse un peu parfois. On s'habituera, ou on attendra qu'un « moddeur » nous simplifie la vie.

On prend les mêmes…

L'avantage de ce petit Press Tour, c'est d'avoir pu discuter entre collègues et échanger nos impressions sur les différents styles de personnages essayés. Une chose est sûre, le Battlemage s'annonce toujours aussi bourrin. Les combats restent tout autant incontournables dans Oblivion que dans les autres Elder Scrolls, et un héros maniant aussi bien la magie destructive que le marteau à deux mains possède les meilleurs moyens pour survivre, voire pour vivre confortablement, et au diable la subtilité. Quoique. L'aspect furtif semble aussi extrêmement développé. Progressez en mode Stealth à travers les sombres couloirs d'un repaire de nécromants, en surveillant les zones d'ombres, et vous aurez toutes les chances de transpercer vos puissants adversaires avant qu'ils n'aient eu le temps de dire Klaatu Barada Nikto. Alors, si l'infiltration marche si bien, pourra-t-on éviter les affrontements et n'accomplir que les quêtes de voleur jusqu'à la fin du scénario ? Hum, j'en doute. Oblivion, c'est de la baston, que ça vous plaise ou non. Le gameplay s'étoffe donc, évolue un peu, mais aucun bouleversement ne viendra déstabiliser les fans de la série. Parmi les innovations les plus marquantes, on note une sorte de mini-jeu pour gagner de l'influence sur les Personnages Non Joueurs (PNJ) rencontrés. Il suffit de se lancer dans un brin de conversation pour que l'action débute : le joueur se voit alors obligé d'utiliser au moins une fois un ton admiratif, une menace, une plaisanterie et une remarque bien pédante. Difficile d'en expliquer les mécanismes plus en avant sans l'interface sous les yeux, mais le jeu demande un peu de réflexion pour obtenir les meilleurs résultats, sans pour autant se révéler prise de tête. Assez amusant au début, il conviendra néanmoins de le répéter une petite centaine de fois avant de décider s'il le reste longtemps.



Les paysages se chargent rapidement et l'on parcourt Tamriel sans aucun délai ennuyeux.

Simplement magnifique

Même topo avec le moteur physique, surtout développé pour blinder les donjons de pièges en tout genre : sol qui s'écroule sous vos pieds, boule hérissée de pics qui tombe du plafond, flèche qui sort du mur, etc. Même quand on se prend un tronc d'arbre dans les gencives, c'est assez amusant. Reste à voir les autres utilisations, telles que la télékinésie.
Abordons enfin le problème de l'I.A. et sa fameuse « radiance ». Impossible de se forger un avis correct avant le test, mais j'ai pu noter quelques comportements intéressants. Les guerriers vous fonceront dessus en zigzaguant pour éviter les flèches et les sorts ; les magiciens se garderont bien d'approcher, restant planqués derrière les bestioles invoquées, ou straffant de droite à gauche en balançant des boules de feu ; quant aux archers, ils essayeront toujours de se mettre à couvert entre deux tirs.
Je ne sais pas à quelles autres surprises les habitants de Tamriel nous préparent, mais ça s'annonce pas mal. Bref, c'est clairement sur le plan technique et artistique qu'Oblivion va marquer les esprits au fer rouge. Entre les décors hallucinants, les intempéries, le passage du temps ou la sensation de vie quotidienne que l'on trouve dans les villes, l'immersion dans un univers cohérent demeure la marque de fabrique des Elder Scrolls. Ça et les bugs, évidemment. Et on a pu en voir un bon paquet. Normal, pour une preview ; allez savoir combien d'entre eux finiront dans la version finale. Moins que d'habitude, j'espère, du fait de la version Xbox360. Déjà, le jeu semble bien optimisé. Certes, il demande une bonne grosse config, mais pas de processeur expérimental, ni de carte 3D envoyée du futur. Ensuite, les temps de chargement se sont avérés absolument satisfaisants. Et puis s'il faut vraiment upgrader le PC, je pense que les fans de Morrowind n'hésiteront pas un instant.

Fumble



Bethesda semble avoir étoffé l'alchimie tout en clarifiant l'interface de création de potion.



Et lui, c'est Marsssssel…



Si Ethan Thomas était le héros d'un roman de H.P. Lovecraft, il se serait suicidé depuis longtemps. Depuis quelques heures, sa vie n'est plus qu'un horrible cauchemar : ses anciens collègues du FBI le poursuivent, des hordes de psychopathes tentent de l'étriper et son esprit, assailli de visions abominables, sombre lentement dans la folie. Perdu au milieu d'une ville grouillante de tueurs fous, dans le froid, la puanteur et les ténèbres, Ethan va devoir mener une enquête terrifiante pour trouver le coupable des crimes dont il est accusé.
La recette de Condemned : 20 % d'investigation et d'exploration, 30 % de combat avec des armes à feu et 50 % de corps à corps. L'objectif des développeurs est on ne peut plus clair : faire peur ! Toute l'action se joue en vue subjective, vous permettant ainsi de vous immerger totalement dans cet univers morbide et torturé. Le manque de munitions vous empêche de maintenir vos adversaires à distance. Constamment au contact de l'ennemi, il devient impossible de se sentir en sécurité.

La « lampe laser » permet de suivre les traces de sang.



GENRE
First Person Thriller
EDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Monolith Productions/États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Printemps 2006

CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS



C'est ce qu'on appelle être raide mort !

Enquête high-tech

Pour vous sortir de l'histoire dans laquelle vous êtes embarqué, vous devrez utiliser votre arsenal de la police scientifique afin de relever des empreintes, prélever de l'ADN, suivre des traces de sang, etc.
Malheureusement, cet aspect du jeu manque cruellement de profondeur : lorsque vous approchez d'une scène de crime, un message apparaît à l'écran pour vous demander d'employer l'outil qui vous permettra de trouver les indices. Si vous tentez de vous éloigner sans enquêter, vous serez rappelé à l'ordre par une barrière invisible vous empêchant de progresser. Condemned impose un gameplay très dirigiste où le joueur est constamment pris par la main. Vous butez contre une porte fermée ? Un texte s'affiche pour indiquer qu'il faut chercher une hache. De la vapeur sort d'un tuyau ? On vous conseille de localiser la valve. De plus, les décors sont bourrés de placards et de portes qu'il est impossible de manipuler sans raison, si ce n'est pour s'assurer que le héros ne s'écartera pas de la route prédéfinie. Le plus drôle finalement, c'est que sur la version reçue pour cette preview, il existe une touche permettant de supprimer le HUD et tous les messages d'aide afin de réaliser des captures d'écran propres. Tout de suite, le jeu prend une autre dimension : il n'y a plus rien pour parasiter l'immersion et il devient nécessaire de réfléchir pour passer les énigmes. Malheureusement, je doute que cette fonction soit incluse dans la version définitive. Vous comprenez, aujourd'hui il est important de créer des produits facilement accessibles pour les pauvres joueurs demeurés que nous sommes ! Grrr ça m'énerve…
Condemned utilise le moteur de F.E.A.R. et son portage de la Xbox 360 vers le PC ne semble avoir posé aucun problème à Monolith : le jeu est beau, fluide, et à vrai dire il est presque terminé. Rendez-vous dans deux ou trois mois pour le test !

Dr.Loser



La mire [illegible] rappelle les films comme [illegible] ou SAW.





Alors que je m'apprêtais à vivre une aventure digne des « Affranchis » de Martin Scorcese, c'est à un cauchemar vidéoludique en bonne et due forme auquel j'ai finalement eu droit. D'habitude, quand les éditeurs nous envoient une version bêta pour qu'on en parle dans ces colonnes, on a entre les mains quelque chose de relativement exploitable. Et même s'il subsiste de petits bugs, on dispose d'un produit quasi fini, qui permet déjà de jauger du potentiel d'un titre. D'habitude... Mais là, je suis tout de même très inquiet. Parce qu'il est plutôt mal en point Le Parrain de nos amis d'EA. Pour l'heure, ce qu'on a pu voir tourner se résume à un clone de GTA tellement mal fichu et brouillon qu'on pourrait croire qu'il s'agit d'une version alpha. Pour un titre prévu sur les étals dans un mois, ça craint un peu. Mais peut-être que je suis un vilain pessimiste et que les développeurs disposent encore d'une réserve de mana suffisante pour produire quelques miracles... En tout cas, il va en falloir une sacrée dose : dans l'état actuel des choses, Le Parrain n'est tout simplement pas jouable. Le moteur 3D agonise dès qu'il affiche trop de polygones à l'écran. Et parfois, pour je ne sais quelle raison, il prend même la liberté de faire disparaître une partie du décor ou d'accoupler contre toute logique des objets qui n'avaient pourtant rien demandé.



Très pratiques, les vignettes indiquant vos objectifs masquent une bonne partie de votre champ de vision.

LE PARRAIN

GENRE
GTA sauce napolitaine

EDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Mars 2006


Sympa, ta Batmobile.





Ma Mamia !

La quantité de bugs touche à l'invraisemblable, même pour une preview : héros qui se bloque parfois lorsque l'on dégaine une arme, caméras qui se figent et empêchent toute visibilité sur l'action, crashs purs et simples par paquets de douze, etc. Impossible dès lors de progresser normalement et sans douleur. Et pour ce qu'on a pu en voir, entre quelques hurlements de désespoir et récupération de sauvegardes, le gameplay est à l'avenant, ce qui n'est guère plus rassurant. Passons sur le choix étrange qui impose d'incalculables mouvements de va-et-vient avec la souris pour donner des coups de poing plutôt que le classique clic gauche. J'imagine que quand on aura l'occasion d'aller plus loin dans le jeu, on finira par s'y habituer. Pour le reste, Le Parrain semble avoir pris une orientation GTA nettement plus prononcée que les premières versions présentées à l'E3 l'année dernière. Comme sous le soleil de Vice City, on peut carrément piquer n'importe quel véhicule qui passe afin de se déplacer plus vite dans la ville, en écrabouillant au passage de malheureux passants dans d'invraisemblables gerbes de sang. Sans que cela n'émeuve qui que ce soit, pas même la police. Non, mais attendez ! Vous êtes sûrs que c'est adapté du Parrain de Coppola, ça ? Je commence tout doucement à comprendre pourquoi ce dernier a poussé une gueulante quand il a vu le jeu.

Faskil



Sproutch !


JWT

AGE OF PIRATES CARIBBEAN TALES

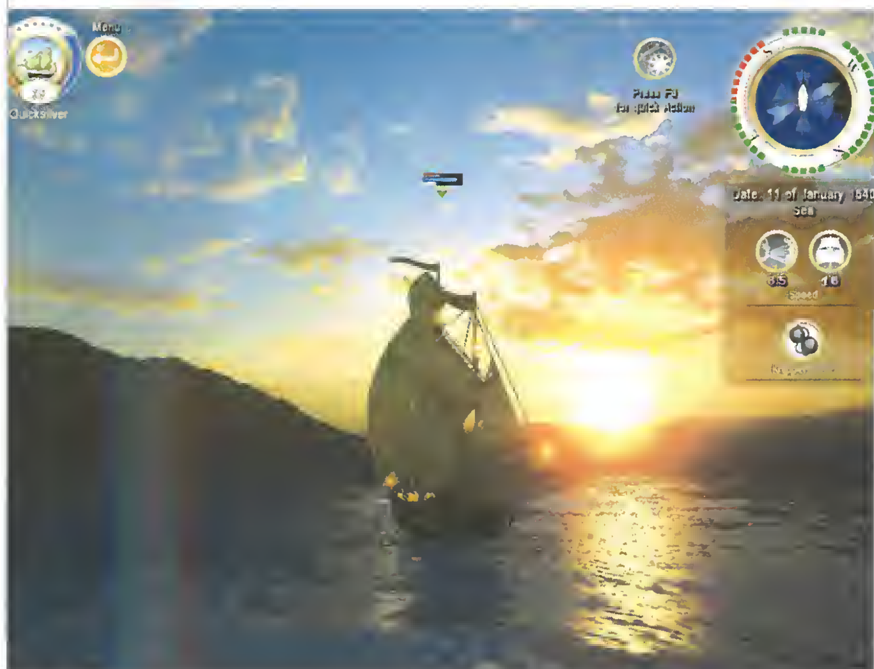
GENRE
aaaaarrrr !!!

ÉDITEUR
Playlogic International

DÉVELOPPEUR
Akella/Russie

SORTIE PRÉVUE
Fin mars

Comme chacun le sait, il n'y a rien de plus cool au monde que les pirates, si ce n'est les ninjas. Mais je ne m'aventurerai pas plus en avant sur ce sujet délicat. C'est déjà pas mal que l'on puisse entrer dans les chemises à jabot de ces fameux aventuriers des mers du XVIIe siècle (les pirates, pas les ninjas… Des ninjas en chemise à jabot, ça mériterait le coup d'œil, tiens.) Bref, Akella revient avec un nouveau jeu de simulation de vieilles coques avec combat, abordage et commerce à la clé. Tout ce qu'il faut pour devenir riche et réputé à travers les Caraïbes ! Enfin, une partie des Caraïbes, la carte de jeu étant relativement petite. Vous jouerez le rôle de Blaze Shark (je n'invente rien), et Akella vous laisse le choix de votre allégeance. Si vous ne souhaitez être ni hollandais, ni français, ni anglais, ni espagnol, vous pouvez toujours choisir la piraterie. Cela ne change pas grand-chose à la story line : subitement un inconnu vous remet un paquet de la part de votre père, mort il y a vingt ans…





Mon premier bateau coulé ! Tournée de rhum générale !

Hissez la gran'voile !

Le gameplay, bêta testé par les Russes depuis la sortie du titre dans la mère patrie, nous offre les mêmes options que l'on pouvait trouver dans Pirates des Caraïbes (8/10 dans le joystick 151). Échange de marchandises, transport de passagers ou de cargaison, trafic d'esclaves, missions d'assassinat… À vous de gérer votre flotte, votre matériel et votre équipage pour mener à bien toutes ces tâches, selon vos préférences. L'ensemble est largement tartiné d'éléments RPG : vous, comme vos officiers, possédez un large éventail de compétences qui influeront sur votre capacité à l'escrime, au tir au canon ou bien à la drague. Non, pas de concours de crachat, c'est dans Monkey Island, ça.

Sortez les rames !

Que le gameplay reste identique, tant mieux. Il était déjà pas mal étoffé dans Pirates des Caraïbes, et il y a une limite à ce que l'on peut imaginer avec des îles, la mer et des bateaux. Plusieurs corrections semblent néanmoins gommer certains défauts de son prédécesseur : on peut notamment se transporter automatiquement dans les différents lieux d'une ville. En revanche, on a du mal à croire que le jeu ait évolué au niveau technique. L'eau s'annonce tout aussi belle qu'en 2003, et encore heureux. Mais j'ai beau mater les screenshots de l'époque, j'ai beaucoup de difficultés à remarquer la moindre amélioration dans les décors, la modélisation des navires ou celle des personnages, bref, dans le reste des graphismes. Forcément, ça calme un peu. Comme c'était très joli à l'époque, ça reste potable à présent, mais j'espère que le fun sera au rendez-vous pour tous les amateurs de gestion-action, sinon le jeu n'en vaudra peut-être pas la chandelle.

Fumble



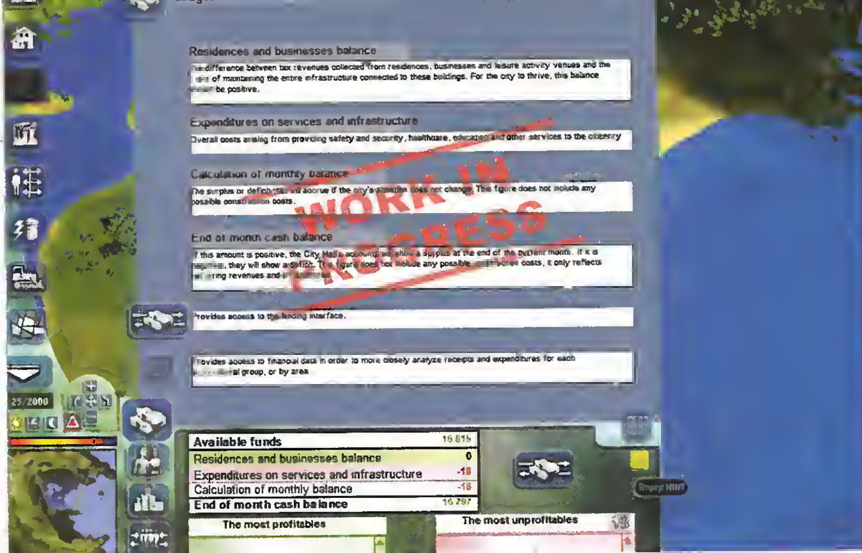
Les personnages améliorent leurs compétences en passant de niveau.



Les quêtes possibles sont signalées par un point d'exclamation jaune au-dessus des habitants. Ça ne vous rappelle rien ?



Devenir pigiste chez Joystick c'est simple. Il suffit d'aller voir Fumble et de lui dire : « Tu sais, moi, j'aime bien les jeux de gestion, si je peux dépanner là-dessus... ». Là, le Fumble a le poil qui se dresse et l'œil qui palpite. « Ha, mais tu m'intéresses là, tu commences quand ? » Le pire c'est que j'aime vraiment ça. Donc quand il m'a proposé de « beta-tester » City Life, j'étais plutôt content. La plaquette était belle et je me voyais déjà à la tête de ma gigapole, scrutant l'embouteillage et fixant l'impôt au centime prêt. Si, si c'est fun je vous assure.



Je pense que ça valait le coup de se mettre un mémo ingame.



bâtiments étaient indisponibles comme pas mal de textes et légendes. Pas pratique quand on doit jeter régulièrement un œil aux tableaux de stats. Difficile donc de vous donner un premier avis, mais je peux tout de même déjà renifler quelques petits soucis. Le concept des communautés me plaisait bien sur le papier, mais ça risque d'être en fait une fausse bonne idée. D'abord, c'est un peu le cœur unique du jeu et tous les autres aspects gestion semblent a priori délaissés. On n'a par exemple pas accès à un budget municipal détaillé, on constate juste les rentrées et les dépenses. Ensuite, le principe même ne s'avère pas forcément intéressant. J'en suis vite venu



GENRE
Sim City like
EDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Montecristo/ France
SORTIE PRÉVUE
24 mars 2006

CITY LIFE

City Half Life

Dans une simulation de ce type, tout repose sur l'équilibre général. C'est un tout. Vous n'imaginez pas jouer à Theme Park en ne construisant que des baraques à frites. Non, hein ? Ce serait ballot. Eh bien, c'est un peu la sensation que j'ai eue devant cette pré-version. Le défi de ce city builder consiste à faire cohabiter six communautés. Chacune correspond à une classe sociale, des plus riches aux plus pauvres. Dans mon cas, il n'y avait que les trois plus modestes. Beaucoup de

à appliquer une recette identique dans toutes mes villes. Je colle chaque clan dans un coin de la carte, et hop, problème résolu. L'équation doit être un peu plus dure avec six communautés, mais bon...

Bienvenue à Sim Ghetto

Petite note aussi sur les gentils clichés qui gouvernent le tout. Pour attirer les pauvres on construit un terrain de basket, pour les middle-class un bar comme chez Mo. Chaque classe possède ses propres buildings d'activité et le choix paraît plutôt limité. Les gueux n'ont que deux options : la distillerie ou la manufacture textile. Côté fringues c'est plus cool, mais bizarrement toutes mes villes se sont retrouvées avec quinze studios de développement de jeux vidéo, douze boutiques de photocopies et 90 % d'habitants de ce groupe. Au final, pour l'instant, je ne retiendrai qu'un point très sympa : le gros zoom et la possibilité de se balader comme un piéton. Pour le reste, il va falloir améliorer et diversifier tout ça pour la version finale, surtout si Fumble me refait ses yeux de biche pour me refiler le test (NdFumble : fais pas ta honteuse, tu ne demandes que ça).

Nedd



Horreur ! Des taches grises « pauvres » dans mon bleu « classe moyenne » !



Coccinelle, Mini Van WV, on est bien chez mes jeunes fauchés.

Tiens, Caféine m'a envoyé un mail… Ah, apparemment il a besoin de quelqu'un pour écrire la preview d'un jeu de panzer et il a pensé à moi. Ça, c'est gentil ! Oh chouette, il y a même une session multijoueur de prévue ! Je vais pouvoir me battre contre des journalistes de toute l'Europe ! Je télécharge la démo sur Internet, je l'installe et je me connecte à l'heure dite pour le rendez-vous… Mince alors, ça coince, impossible de rejoindre le serveur. Quelle frustration. Mais c'est pas grave, je vais jouer au mode solo à la place… Hum. C'est beau comme un titre Playstation. Mais ne soyons pas négatifs ! Si j'avais un 800 MHz et une GeForce 3, je serais sûrement très content de constater qu'en 2006 on sort encore des jeux neufs pour ma machine.


Allez Hans, arrête de faire l'andouille, rends-toi…

GENRE
Paro…
ÉDITEUR
JoWood Productions
DÉVELOPPEUR
ZootFly
SORTIE PRÉVUE
24 mars 2006

PANZER ELITE ACTION FIELDS OF GLORY

Tout de même, tout ce brouillard, c'est un peu embêtant pour viser… Enfin, pas grave : aux commandes de mon Sherman, je sillonne la Normandie en quête de nazis à tuer. Oh, des camions suspects ! Je tire et… Zut, le canon ne tire pas très droit, dites donc. Hum. Et ces batailles de tanks au corps à corps, c'est quand même un peu… euh… fantaisiste. Et tous ces soldats qui restent debout sans bouger et m'attaquent au fusil alors que je leur roule dessus un par un, c'est complètement stupide… Allez, je termine la mission et on n'en parle plus.




Les frappes aériennes ne font pas dans la dentelle.




Ça, c'est du moteur physique !

… ma guerre

Quelques jours plus tard, Caféine m'envoie un autre mail : comme la première bêta multi ne marchait pas, l'éditeur a sorti une deuxième démo et organisé un nouveau rendez-vous. Mais quand j'arrive sur le serveur, il n'y a que trois joueurs connectés. Comme c'est triste… Bon, pas grave, on va jouer à quatre. J'ai le choix entre trois engins : un petit char léger, un char moyen, ou bien un énorme char lourd. Euh… Y a un piège ? Évidemment je choisis le gros tank, duh. Et me voici donc dans les rues de « Stalingrad », aux commandes de mon Tigre flambant neuf. Oh, un blindé bolchevique ! Je tire dessus au canon de 88… BOUM HEADSHOT ! Ahahah, cet idiot était dans un char léger. Un autre plus loin… BOUM HEADSHOT ! Mouahahah, encore un noob qui roulait dans un engin deux fois plus petit que le mien ! Je… BRAAAAM ! Mince, qui c'est qui m'a tué ? Pas grave, il… BRAAAAM ! Encore !? Mais comment… BRAAAAM ! Hé ho, ça suffit là, hé ! BRAAAAAM !!! Ah, O.K. Pour compenser leur petite taille, les chars légers peuvent appeler des raids aériens instantanés qui détruisent d'un coup tous les ennemis de la zone bombardée. Mais alors quel intérêt de prendre un char lourd ? Ou pire, un moyen ? Bref, j'ai supporté cette farce dix bonnes minutes avant de quitter le jeu et de le désinstaller. Deux jours plus tard… Oh, un mail de Caféine ! C'est pour m'apprendre que JoWood organise un super-concours Panzer Elite multi réservé aux journalistes, dont le gagnant recevra en récompense « 15 kilos de bon chocolat Milka ». Oh là, çà donne vraiment envie d'y jouer alors.

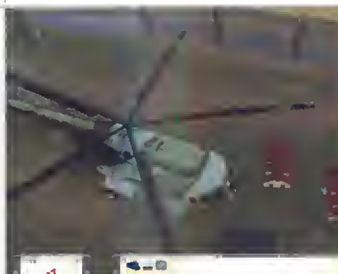
Atomic

GENRE
Locos Motivante
EDITEUR
Lighthouse Interactive
DÉVELOPPEUR
7fx
SORTIE PRÉVUE
Mars 2006

LOCO MANIA

Vous savez quoi ? Je crois que l'on tient une perle. Un jeu de train qui ne confine pas avec l'autisme, par définition, c'est plutôt rare. Mais si je rajoute que Loco Mania est avant tout une sorte de casse-tête ferroviaire, j'en vois déjà plus d'un qui se mettent à saliver. À raison, car le concept est aussi simple que prenant : mener à bon port une série de trains qui devront au choix s'arrêter dans une gare ou passer par des points précis. On devra donc jouer de l'aiguillage et modifier les signaux lumineux pour éviter les face-à-face et utiliser au mieux les voies qui sont mises à notre disposition. Tous ces éléments s'activent dans la vue principale, en 3D, avec une grande facilité. Si l'on met de côté la prise en main de la caméra, pas réellement évidente dans notre version bêta, c'est plutôt bien ficelé. L'environnement est assez animé avec des passages à niveau, des voitures, des vaches et autres hélicoptères qui se baladent, le tout dans une 3D peu gourmande, mais qui remplit parfaitement son rôle. On passera tout de même une bonne partie de son temps dans la carte en 2D qui résume notre réseau et la position actuelle des locos. Pour peu que sa maniabilité s'améliore, Loco Mania pourrait séduire les joueurs un brin lassés des FPS qui ne se renouvellent pas vraiment. Quant aux fans des jeux de trains, je n'en parle même pas...

C_Wiz





Les petits pictogrammes indiquent les objectifs à atteindre pour chaque train.

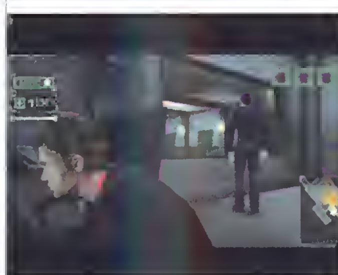


GENRE
Plan à trois
EDITEUR
Monte Cristo Multimedia
DÉVELOPPEUR
Eko Software/France
SORTIE PRÉVUE
Mars 2006

TH3 PLAN

Tout commence par un casse qui tourne mal. Plutôt Pierre Richard que Tom Cruise, l'un des membres de l'équipe chargée de subtiliser des tableaux déclenche maladroitement l'alarme et se retrouve piégé dans l'enceinte du musée. Générique. Cinq ans plus tard. Ses potes, qui avaient réussi à s'échapper, commencent un peu à trouver le temps long et décident de le faire évader pour lui proposer un nouveau job. Ah, c'est sympa la franche camaraderie : même les losers ont droit à une deuxième chance. De prime abord, Th3 Plan (mon Dieu que je hais ces dénominations marketeuses) se présente comme un croisement entre Splinter Cell et Metal Gear Solid. Sans offrir la liberté d'action du premier, le titre se rapproche peut-être un peu plus du second, notamment avec sa mini-map qui affiche l'angle de vision des ennemis et permet de se faufiler d'un point à un autre sans se faire coincer. Un truc que j'aimerais bien avoir dans la vraie vie, pour rejoindre en toute discrétion mon bureau quand j'arrive à la bourre au taf, à 14 h du matin. Th3 Plan n'est pas non plus sans rappeler un certain « Lost Vikings » (ah quel grand jeu qui m'a valu quelques crises de nerfs mémorables), puisqu'on contrôlera parfois jusqu'à trois personnages simultanément. Chacun sera alors chargé d'une action particulière permettant au même moment à un autre de progresser. Même s'il n'est pas très folichon graphiquement et qu'on sent le portage PS2 à bien des niveaux (la maniabilité est encore loin d'être top), Th3 Plan pourrait bien être une bonne petite surprise. Si Eko rectifie le système de commandes et évite l'écueil d'une trop grande linéarité, en tout cas.

Faskil



Comment je suis trop bien caché ! Je suis surpuissant.





Hop, quelques photos compromettantes que j'irai revendre à Voici.


Dans la vie il faut savoir franchir les obstacles.



Youpi c'est la fête ! La Golf célèbre ses trente ans ! Sortez le gâteau et laissez tomber les bougies, il y en a déjà plein dans la voiture, ça vous fera des économies. Tiens, tant qu'à parler de rogner sur un budget, je ne voudrais pas balancer, mais ils sont un peu roublards les développeurs de Techland. Une idée lumineuse leur a traversé l'esprit, je vous résume la scène « Bon les mecs, on va pondre un nouveau jeu de caisses avec le moteur de notre bon vieux Xpand Rally ! », et voilà, hop, un titre préparé dans la même marmite. On ne va pas trop se plaindre, Xpand Rally s'avérait plutôt sympathique, bien qu'un peu trop arcade à mon goût. En revanche, et comme vous l'avez déjà compris, le jeu ne propose ici que des Volkswagen avec un énorme penchant pour la Golf GTI, véritable légende sur pneus des voitures du peuple à 27 000 euros de la Basse-Saxe. Les amateurs seront ravis d'autant qu'on prendra le volant d'une tripotée d'autres caisses du constructeur allemand comme la célébrissime coccinelle déclinée sous toutes ses formes. Au hasard de mes pérégrinations sur les pistes de GTI Racing, j'ai même croisé



GENRE
Une page de publicité
ÉDITEUR
SDLL

GTI RACING

DÉVELOPPEUR
Techland/Pologne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2006



Choupette, mon amour d'enfance et héroïne du film « La Coccinelle à Monte-Carlo ». J'espère que les développeurs ont demandé l'autorisation à Disney sinon les jolies économies dont je vous parlais plus haut risquent bien de finir dilapidées en frais d'avocat le jour où la souris aux grandes oreilles s'en apercevra.



Ces voitures allemandes sont décidément curieuses...

Guerre de la Golf

Concrètement les amateurs d'Xpand Rally ne se sentiront pas sur une autre planète avec ce jeu. Le moteur 3D (de 2004) n'a subi que peu de modifications en dehors d'une plus grande richesse au niveau des décors. Ça manque toujours un peu de vie comme peuvent en attester ces spectateurs qu'on dirait tout droit sortis du musée Grévin. Rien de grave, le tout reste agréable et on n'a pas l'impression de se faire insulter les yeux tous les 100 m, c'est déjà une bonne chose. L'ennui c'est que, sur la bêta reçue, des tas de petits trucs manquent encore à l'appel. L'intelligence artificielle semble à peu près aussi réactive qu'une candidate au concours de Miss France, le moteur peine à ne pas ramer en basse résolution (un comble) et les modèles physiques des voitures doivent encore être occupés à se prélasser sur des plages antillaises. Il est pour l'instant impossible de dire si oui ou non GTI Racing sera un bon jeu tant que ces soucis ne sont pas réglés. Pas de panique, on nous a juré devant Dieu que tout serait résolu d'ici la version finale. En tout cas, le potentiel est là et avec un peu de bol on devrait avoir affaire à un petit produit sympathique et pas vraiment prise de tête. Attendez quand même le test avant de vous ruer dessus la langue pendante. Oui, on est lourds, mais c'est pour votre bien.

Yavin


Sauvons cet avion qui coûte des millions de dollars, les civils on verra plus tard...



GENRE
Re-retour de flammes
EDITEUR
Monte Cristo Multimedia
DÉVELOPPEUR
KievGames/ Ukraine
SORTIE PRÉVUE
Fin mars/ Début avril 2006

FIRE DEPARTMENT 3

Comme beaucoup d'hommes, quand j'étais petit, je voulais devenir pompier. Faire la preview de Fire Department, c'est un peu réaliser un fantasme de gamin. Non, en fait, je vous raconte n'importe quoi. Honnêtement, les pompiers, ça me branche presque autant que le foot. Pourtant, ce jeu m'intrigue. Sauver des vies au lieu de massacrer des Allemands ou des trolls, c'est un concept vraiment intéressant, novateur et qui révolutionne le genre du RTS. Comment ? On en est déjà au troisième épisode ? Au temps pour moi. Pour la petite histoire, un ex-pompier, viré suite à une erreur ayant coûté plusieurs vies humaines, devient un pyromane revanchard et tente de discréditer son ancienne équipe. En plus de provoquer des situations de départ originales, ce scénario permet aux développeurs de justifier de nombreux rebondissements au cours des missions. Je regrette tout de même que le jeu semble aussi scripté. Un exemple ? Après avoir passé une heure à bien éteindre l'incendie qui menaçait un super prototype d'avion, j'ai été un peu énervé de voir ce dernier, à peine sorti du hangar, reprendre feu comme par magie.


Ha ha, je cramerai cette ville et tous ses habitants! Comment ça, c'est pas le but ?





Dans le feu de l'action

D'après ce qu'on nous a dit, le moteur du jeu reste inchangé. Moi, je vous assure qu'en fermant l'œil droit et en inclinant ma tête à 45 degrés vers la gauche, j'ai pu noter une légère amélioration des textures. Si, si, je vous jure. Plus sérieusement, les flammes sont toujours aussi bien réalisées et la propagation des incendies parfaitement gérée. D'ailleurs, c'est assez rageant de voir que le feu paraît parfois plus intelligent que nos pompiers. Sur ce sujet, je suis assez mitigé, car la preview de FD 3 semble vraiment inégale. Les camions s'annoncent super balèzes puisqu'ils passent au travers des obstacles pour atteindre leur but. Pourtant, lors d'une mission délicate dans un immeuble, le véhicule s'est déplacé de lui-même pour se garer face à la seule fenêtre ouverte et tenter d'arroser les flammes. Je me demande encore si c'est un coup de bol ou s'il s'agit d'une véritable amélioration. Dans le même style, j'ai remarqué que les pompiers font preuve d'esprit d'initiative puisqu'ils se mettent automatiquement à combattre les foyers qui les entourent. En revanche, dès que je leur ordonne d'aller sauver un civil, ils deviennent aussi intelligents que des Sims, prenant forcément le chemin le plus long en voulant absolument tout éteindre sur leur passage. Au final, je trouve FD 3 un peu trop fouillis pour l'instant. Les développeurs ont choisi de multiplier les objectifs pour une action non-stop, mais quand on doit s'occuper d'un feu de la taille d'un hangar d'aéroport tout en ramassant des civils, en réparant un générateur et en vidant une grosse réserve d'essence prête à exploser à tout moment, je me dis qu'on a du mal à suivre. Faudra que je pense à me greffer un troisième bras d'ici le test.

June

Je te parie que mon jet est capable d'aller plus loin que le tien.



Avec le bon uniforme, l'Espion peut étrangler la moitié de la Wehrmacht sans que personne ne s'inquiète.

Sentant bien qu'en ce moment on était un peu en manque de FPS Seconde Guerre mondiale, Eidos tient à rassurer tout le monde : Commandos Strike Force sortira bientôt ! Développés par les Espagnols de Pyro, les précédents titres de la série Commandos étaient des jeux de réflexion avec une vue aérienne. Le joueur y dirigeait une fine équipe de spécialistes de la guérilla et s'efforçait de percer les défenses de bases militaires nazies en exploitant au mieux les talents combinés de ses hommes. Le nouveau Strike Force dévie assez fortement du concept initial, puisqu'il se jouera en vue subjective et ne vous permettra de contrôler que deux soldats en même temps. Certains passages étant intégralement solo, avec beaucoup de scènes scriptées, la différence avec un Medal of Honor n'est pas immédiatement flagrante : comme d'habitude, des Allemands sortent en masse des buissons et vous devez les abattre à coups de pistolet. Pour ne rien arranger, Strike Force est développé simultanément sur PC, PS2 et Xbox, ce qui n'est pas vraiment une bonne nouvelle



Une mitraillette dans chaque main : le Béret Vert est parfois un peu bourrin.

GENRE
Hitman 1942

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Pyro Studios/Espagne

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2006

COMMANDOS STRIKE FORCE


Pour détourner l'attention des gardes, on pourra les lapider avec des paquets de cigarettes.

pour la qualité des graphismes et la finesse des contrôles. Oh, ce n'est pas qu'on aurait des préjugés contre les FPS de la PlayStation 2, non non... Mais en fait si, un petit peu quand même.

Le fourbe, la brute et l'assassin

Parmi les trois commandos que vous aurez l'occasion d'incarner, le Béret Vert s'annonce comme le plus classique : spécialiste des armes lourdes, c'est lui qui se charge de l'assaut frontal, des rafales de mitrailleuse et des décharges de shotgun dans le museau. Le Sniper est un peu plus subtil : son fusil de précision est parfait pour éclater les melons à longue portée, d'autant plus facilement qu'un pouvoir spécial de Bullet-Time™ lui permet de ralentir le temps pour mieux ajuster ses cibles. Spécialiste du lancer de couteau, il sait aussi tuer au corps à corps... Enfin le troisième, l'Espion, est peut-être le plus dangereux du lot : il peut endosser en quelques secondes les vêtements de ses victimes, puis se promener déguisé sous le nez des sentinelles ennemies. Notoirement myopes, celles-ci ne s'inquiéteront jamais de la raréfaction progressive de leur entourage : à moins de surprendre l'Espion en flagrant délit de garrottage, elles ne soupçonneront rien, jusqu'à ce que vienne leur tour... Pour peu qu'il mette la main sur un uniforme de la Gestapo, notre apprenti Agent 47 pourra donc se balader partout sans éveiller les soupçons, dérober des documents, flinguer des nuques avec son silencieux, ou encore balancer des grenades dans des dortoirs bondés et mitrailler ceux qui sortent. Hélas, dans notre bêta, l'I.A. des ennemies est tellement pitoyable que ça ne présente aucune difficulté et qu'on s'en lasse très vite... Mais si ce défaut est corrigé dans la version finale et si le level design est à la hauteur, ça peut donner quelque chose d'amusant.

Atomic





30928 Malika · 30825 SERGIO · 30848 CHRISTINE · 30849 YOHAN · 30864 WILLIAM · 30860 BENJY · 30862 DAVID · 30821 ALEXANDRE

30925 SEVERINE CEDRIC · 30962 SARAH ET ETIENNE · 30945 · 30826 SABINE · 30867 Murielle · 30876 NICOLAS · 30828 CANDICE · 30832 ARNO · 30865 JEROME · 30927

30875 SYLVAIN · 30854 NADINE · 30806 · 30937 ARTHUR · 4116 FARIDA · 30827 MARTIN · 30978 Mathilde · 30923 Delphine · 30993 LAURENT · 30992 Kader

1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso:
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle

30857 Simon · 30874 SAMANTHA · 30938 Gwenaelle · 30988 Natasha

1 2 3 4 5 6 7... PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE !

persomobiles

TÉL> 0899 70 2001 SMS> 81122
NOUVEAU> www.Persomobiles.fr

36033 + DE BEBES SMS> BEBES au 81122 · 38220 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
35126 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122 · 38467 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38671 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122 · 38536 + DE BRRRR SMS> BRRRR au 81122

2 +5800 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieOuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001
Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

> RAP, RNB
113 fout la merde ... 55604
Angel ... NEW 51374
Art de rue ... M 55607
Belsunce breakdown ... M 56612
C'est tout ce qu'on a ... NEW 51557
Ca fait plaisir ... M 52861
Candy shop ... M + NEW 52589
Don't cha ... M 51186
Elle me contrôle ... M + 52609
Et c'est parti ... M + 52011
Ever blazin ... 51162
Femme like U ... M + 53747
Don't forget about us ... NEW 51566
Garde la pêche ... NEW 51597
Get your number ... NEW 51414
How we do ... M + 52571
In da club ... M + 54158
I'm sorry ... NEW 51334
L'unité ... 51342
La puissance ... NEW 51466
Le son des bandits ... 56054
Lonely ... M + 52779
Ma philosophie ... M + 52369
Marginal ... 52994
Pas sans toi ... M + 51140
Pense à moi ... M 51221
Petit frère ... M + 55610
Pump it ... NEW 51410
Premier sur l'ghetto ... NEW 51573
Stickwitu ... NEW 51520
Still D.R.E. ... M + 54246
Un gaou à Oran ... 52008
Unbreakable ... NEW 51589
Window shopper ... NEW 52996
+ 370 Rap! 1554
+ 260 RnB! 1530

> POP, ROCK
Feel good inc ... 52563
Hotel California ... M + 56765
La tortura ... M + 51056

POP, ROCK (suite)
No bravery ... NEW 51560
Paint it black ... M + 55750
Regarde nous ... NEW 51578
Say it ain't so Joe ... NEW 51539
Smells like teens spirit ... 55340
Smoke on the water ... M 55427
Stairway to heaven ... 56790
Suddenly I see ... NEW 51583
Tripping ... M 51267
+ 980 Pop/Rock! 1561
+ 60 Rock'n roll! 1581

> ROCK FRANÇAIS
100ème étage ... NEW 51357
Alice et June ... 51315
Caravane ... M + 52688
En tête à tête ... NEW 51385
J'ai demandé à la lune ... M 56096
L'aventurier ... M 56097
Le vent nous portera ... 56769
Little Hily ... NEW 51549
+ 210 Rock Français 1548

> HARD ROCK
Amerika ... M + 52362
Antisocial ... M 51171
8.Y.O.B. ... M 52870
Back in black ... 54392
Fear of the dark ... 54408
Hell bells ... + 55273
Highway to hell ... + 55688
Thunderstruck ... 54393
+ 100 Hard Rock! 1543

> VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy ... 537B6
Aimer jusqu'à l'impossible ... NEW 51401
Allumer le feu ... M 56228
Besoin d'espace ... NEW 51460
Désenchantée ... 56214
En chantant ... M + 55327
Et dans 150 ans ... 51540
Face à la mer ... M + 53903

VARIÉTÉS (suite)
Hymne à l'amour ... 54013
J'ai encore rêvé d'elle ... NEW 55615
Je ne suis pas un héros ... M + 51239
Je ne vous oublie pas ... 51324
Je te promets ... M 54555
Je viens du Sud ... M + 52470
L'aigle noir ... + 55690
L'envie ... NEW 51402
La rivière de notre enfance ... M + 52329
Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M + 52687
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore ... NEW 51306
Les lacs du Connemara ... + 55331
Les rois du monde ... 56512
Ma religion dans son regard ... M 51210
Ma vérité ... NEW 51562
Marie ... M 55818
Mistral gagnant ... M + 54200
Mon plus beau Noël ... NEW 51561
Ne partons pas fâchés ... M 51279
Nolwenn Ohwo! ... 51530
Petite soeur ... M 52937
Santiano ... M + 55944
T'es pas cap Pinocchio ... M + 51120
Un ange frappe à ma porte ... 51490
Un monde parfait ... M + 52639
+ 1080 Variétés! 1564
+ 20 Comédies musicales! 1574
+ 30 Humour! 1598

> DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) ... M + 52923
Call on me ... M + NEW 52460
Every single day ... M + 51099
Four to the floor ... M + 52116
Hou, la menteuse (remix) ... NEW 51660
Hung up ... M + NEW 51283
I will survive ... + 56631
In love with myself ... NEW 51544
Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M + 56076
Louxor, j'adore ... NEW 51582
Noël que du bonheur ... 51415
Pinocchio en hiver ... 51348
Popcorn ... M + 56094
Popcorn remix (2005) ... M 51167
Push ... NEW 51412
Rocket in the sky ... NEW 51554
Space soap (la soupe aux choux) ... M 51007
+ 450 Dance! 1559
+ 50 Disco! 1580

> ZOUK, REGGAE
1er gaou ... M 56485
An vle an gyal ... 52194
Beaux dimanches ... NEW 51519
Bouger bouger ... M + 52860
Brigadier Sabari ... M 51180
Buffalo Soldier ... M + 56333
Flamme ... M + 52013
Les démons de minuit (zouk) ... NEW 51579

ZOUK, REGGAE (suite)
San Ou (la rivière) ... M + 52966
Tout le bonheur du monde ... M + 52469
+ 60 Zouk! 1565
+ 70 Reggae! 1563
+ 10 Ska! 1592
+ 30 World! 1582

> RAGGA, DANCE HALL
Hey sexy Wow ... M 52933
We be burnin' ... M NEW 51175
+ 60 Ragga! 1535

> ITALIE, LATINO
Gasolina ... 52903
La Camisa Negra ... M 51156
Obsession ... M + 53887
Sara perche ti amo ... 53282
Ti amo ... M 55568
+ 80 Latin! 1579
+ 20 Italie! 1594

> RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader ... M + 55435
8aida mon amour ... 52414
Josephine ... M 52802
Ya rayah ... 55334
+ 80 Raï! 1562

> ASIA POP, BOLLYWOOD
Main Hoon Na ... M 52826
+ 10 Asia pop! 1532
+ 50 Bollywood! 1538

> CLASSIQUE, JAZZ
Bolero ... 55176
Carmina burana ... M 55723
La flûte enchantée ... 55795
La marche Turque ... 55833
+ 40 Classique! 155B
+ 60 Jazz! 1560

> CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb ... + 56090
24h-Générique ... NEW 53411
24h-Sonnerie CTU ... + 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on ... 54503
Agence tous risques ... M + 56826
Alias ... 56319
Amélie Poulain ... M + 56633
Amicalement vôtre ... M + 56603
Barbapapa ... 56822
Bayla ... M + NEW 56560
Beetlejuice ... 55967
Benny Hill ... M 56820
Capitaine Flam ... M 56717
Chapi Chapo ... M + 56650
Desperate Housewives ... NEW 51277
Dirty Dancing-Time of my life ... M + 53713
Dragon Ball GT ... M + 54343
Dragon Ball Z ... M + 56789
Dragon Ball Z-We got power ... M 51066
Franklin la tortue ... NEW 51642
Friends-Thème ... M + 56617

CINÉ, TV (suite)
Ghost-Unchained melody ... + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes ... 56263
Goldorak-Là haut, là haut ... + 56654
Grease ... + 56754
Great Teacher Onizuka ... 56029
Gym Tonic ... 55958
Halloween ... M 54000
Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
Il était une fois en Amérique ... 56249
Jag ... M 52759
James Bond-Thème ... M + 56639
Jeux interdits ... M + 56792
Jimmy Neutron ... NEW 51645
Kill 8ill-Twisted Nerve ... 52196
L'exorciste-Tubular Bells ... M + 56740
La 7ème compagnie ... M + 53023
La beuze-99 Luftballons ... + 54139
La Boum ... + 56655

3 OFFREZ!

Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre ami(e) au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 34116 FARIDA au 81122

La famille Adams ... + 56893
La panthère rose ... M + 56629
La soupe aux choux ... M + 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) ... M + 52753
Le bon, la brute et le truand ... + 56657
Le casse de Brice ... M + 52632
Le château ambulant ... NEW 51647
Le clan des siciliens ... M 56250
Le dernier des Mohicans ... M 52670
Le gendarme de St Tropez-Thème ... M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire ... + 56038
Le monde de Narnia ... NEW 51509
Le Parrain ... M + 56072
Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
Le seigneur des anneaux-Thème ... 53487
Les aventures de Rabbi Jacob ... M + 56272
Les bronzés font du ski ... M + 56948
Les bronzés font du ski (JC Dusse remix) ... S1506
Les 8ronzés-Oarla Oirladada ... + 56957
Les choristes ... M + 53793
Les mystères de l'ouest ... + S6B16
Les Razmokets ... NEW 51648
Les Simpsons ... M + 56615
Les têtes brûlées ... 56891
Les tontons flingueurs ... 55794
Lord of war ... NEW 51575
Mac Gyver ... + 56730

CINÉ, TV (suite)
Magnum ... M 56682
Midnight Express ... M + 56002
Mission Impossible 1-Thème film ... M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film ... 54046
Mission Impossible-Thème série TV ... M 56635
Mon nom est personne ... + 56253
Mortal Kombat ... 54891
NCIS ... M + 52780
Palais royal ... NEW 51655
Pirates des Caraïbes ... M + 54959
Plus belle la vie ... M + 51132
Pokémon ... NEW 51633
Pompoko ... NEW 51652
Pulp Fiction-Misirlou ... M + 56641
Rocky III-Eye of the tiger ... M + 56718
Rosemary's baby ... NEW 51658
Sex and the City ... 56813
Sous le soleil ... NEW 51649
Stargate Atlantis ... M + 52760
Stargate SG-1 ... M + 56843
Starsky & Hutch ... M + 56651
Terminator 2-Le jugement dernier ... M + 56755
Titanic-My heart will go on ... M + 56742
Top Gun-Take my breath away ... M + 56890
X-Files ... + 56614
Yu-Gi-Oh! ... + 54362
+ 730 Films, Séries! 1553

> PUBS TV
Banque Populaire-Free ... M 56107
Dim ... M + 56604
Nutella-Glorious ... 53425
Toutouyoutou ... NEW 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) ... NEW 51532
+ 130 Publicités! 1557

> PAILLARD, FÊTES
J'ai la ... qui colle ... 56112
+ 10 Chansons paillardes! 1573
+ 20 Fêtes/Évènements! 1539

> BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) ... M + 56647
Sirène de police américaine ... 54887
Sonnerie vieux téléphone ... + 54453
+ 10 Divers/Jingle! 1566

> HYMNES, RÉGIONS
From Galway to Dublin (Irlande) ... 53592
Hymne Algérie ... M + 56668
Hymne Corse ... + 55092
Hymne Italie ... M S6663
Hymne La Marseillaise ... M + 56660
Hymne Maroc ... 56667
Hymne Portugal ... M + S6720
L'internationale ... M + 569S1
Le chant des partisans ... 55428
Tiens, voilà du boudin! ... S2062
+ 60 Hymnes! 1552
+ 10 Musiques régionales! 1540
+ 10 Musiques militaires! 1537

35156 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122 · 38640 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122 · 35139 + DE REGIONS SMS> REGIONS au 81122 · 38586 + DE GRAFF SMS> GRAFF au 81122 · 38816 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122 · 38677 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122 · 38534 + DE MONSTRES SMS> MONSTRES au 81122 · 38549 + DE FANTASY SMS> FANTASY au 81122

38178 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122 · 38647 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122 · 34327 + DE RASTAS SMS> RASTAS au 81122 · 34127 + DE PAYS SMS> PAYS au 81122 · 38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122 · 35115 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122

4 +3500 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122

34437 · 38537 · 38871 · 38846 · 38765 · 38459 · 38943 · 38465 · 38196 · 38376 · 38301 · 38812 · 38480
38213 · 38950 · 36108 · 36115 · 36109 · 36003 · 38642 · 38222 · 36151 · 38870 · 38868 · 36007 · 35084
35180 · 36037 · 36038 · 34548 · 36074 · 36075 · 36080 · 38401 · 34381 · 35070 · 34690 · 34691 · 34915
36163 · 38583 · 36026 · 36016 · 36165 · 38790 · 38403 · 38780 · 35042 · 34116 · 38841 · 38646 · 38913
36019 · 34411 · 38402 · 38848 · 35128 · 36178 · 35148 · 36008 · 38633 · 38920 · 38462 · 38436 · 38186
35181 · 36185 · 35174 · 36154 · 38985 · 36077 · 38336 · 36044 · 38579 · 36014 · 36187 · 36017 · 36078 · 38484 · 36034 · 36032 · 36001

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122

31237 · 31163 · 31174 · 31218
31200 · 31186 · 31110 · 31222
31241 · 31221 · 31228 · 31250
31146 · 31136 · 31107 · 31202

ASPHALT 2 — 44441 NEW · colin mcrae rally 2005 — 44351 · NATE ADAMS — 44360 · ASPHALT — 44050 · Winter Games — 44339 · Skate & slam — 44052 · ACB 2004-2005 — 44209 · Maria Sharapova Tennis — 44348 · Lucky Luke Outlaws — NEW 44515

COURSE — + de COURSE SMS> COURSE au 71111

The Fast and the Furious — 44425 · DUCATI EXTREME — 44007 · 44468 · 2 FAST 2 FURIOUS — 44349

SPORT — + de SPORT SMS> SPORT au 71111

GAMES — 44228 · Midnight Bowling — 44421 · 44088

JEUX DE SOCIÉTÉ — + de JEUX DE SOCIÉTÉ SMS> SOCIETE au 71111

ULTIMATE SPIDER-MAN — 44402 · BLOCK BREAKER — 44045 · Blokus — 44388 · CHESSMASTER — 44061 · SOLITAIRE — 44411 · Sudoku — 44517 · PMGA MINIGOLF — 44417 · 2005 REAL FOOTBALL — 44173 · KING KONG — NEW 44475 · Mah Jong Quest — 44457 · FRUIT MACHINE 2 — 44194 · AGE OF EMPIRES II MOBILE — 44405 · ZOO TYCOON 2 — 44079

STRATÉGIE — + de STRATÉGIE SMS> STRATEGIE au 71111

NEW YORK NIGHTS — 44089 · 44451 NEW · 44445 · 325 900 · 44433 · 44432 · 705 150 · X-MEN LEGENDS II — NEW 44430

FLIPPER — + de FLIPPER SMS> FLIPPER au 71111

test QI — NEW 44442 · Might and Magic — 44054 · stress test — 44105 · 44474 · SIBERIAN STRIKE — 44046 · PRINCE OF PERSIA LES DEUX ROYAUMES — 44454 · MEDIEVAL COMBAT — 44389 · THE KING OF FIGHTERS — 44439

COMBAT — + de COMBAT SMS> COMBAT au 71111

MONOPOLY TYCOON — 44090 · ALIEN HOUND — 44480 · RAMBO — 44446 · TOTAL OVERDOSE — 44435 · CALL OF DUTY 2 — 44429 · METAL SLUG — 44440

PLATEFORME — + de PLATEFORME SMS> PLATEFORME au 71111

SAUVER OBELIX — 44420 · RAYMAN 3 — 44048

INFILTRATION — + d'INFILTRATION SMS> INFILTRATION au 71111

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD — 44416 · SPLINTER CELL CHAOS THEORY — 44102

Facile le jeu mobile...

CHOISISSEZ, TÉLÉCHARGEZ ...JOUEZ !

...avec persomobiles

NOUVEAUTÉS

King Kong
Jouabilité exceptionnelle et graphismes somptueux, King Kong est un hit à ne pas manquer!
Notre avis: ✪✪✪

44475 KING KONG

X-Men Legends II
L'action pure retrouve une nouvelle fraîcheur grâce au système de statistiques. Améliorez vos personnages et rendez-les surpuissants!
Notre avis: ✪✪✪

44430 X-MEN LEGENDS II

Lucky Luke™: Outlaws
Dans Lucky Luke Outlaws, vous incarnez le cow-boy le plus rapide l'ouest. Votre mission, désarmer les daltons et autres gangsters. Trippant!
Notre avis: ✪✪✪

44515 LUCKY LUKE

Eighties Flipper
Très simple à prendre en main, ce flipper flashy offre une ambiance exceptionnelle, effets spéciaux, musiques, tout y est.
Notre avis: ✪✪✪

INCONTOURNABLES

Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis: ✪✪✪✪

44440 METAL SLUG 2

Big Muncher
Attention, classique instantané. Trop fun!
Notre avis: ✪✪✪✪

44229 BIG MUNCHER

Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu! Réf: 44405
Notre avis: ✪✪✪

Brother in Arms
Un jeu de guerre super beau et prenant!
Notre avis: ✪✪✪

New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
Notre avis: ✪✪✪

44089 NEW YORK NIGHTS

INFOS PREVIEWS

Flippers
Tous les meilleurs flippers sur votre mobile: Gti, Hat Trick, Mystery, Munsters...
SMS> FLIPPER au 71111

Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111

À venir!
2006 Real Football
Un jeu de foot parrainé Djibril Cissé!
24h
Basé sur la série 24!

6 +500 JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER

C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights

COMPATIBILITÉ

Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java **Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson**... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: **référence au 61111**. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.

SMS+ 61111 · SMS+ 71111

+ D'INFOS + DE TESTS

Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au **61111**. Ex.: **44194 au 61111** pour tout savoir sur Fruit Machine.

+ DE JEUX + DE NEWS

Notre catalogue comporte plus de **500 jeux**! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au **71111**. (Ex: **SPORT au 71111** pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"

i INFORMATIONS CONSOMMATEUR

Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à *Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17* en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap**: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights**: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un **droit d'accès**, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler !

COMMENT TÉLÉCHARGER?

TÉLÉCHARGER

1. Notez la référence (Ex: 56072).
2. Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MINITEL> 3617 PERSOMOBILES
3. Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122

Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140 — Pixtel

7 BRUITAGES

TÉLÉCHARGER

TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET

TÉL> 0899 70 2001

Aboiement chien	66001
Boite à meeeeuh	66121
Boite à musique	NEW 66138
Bruits érotiques	66069
Chant Tyrolien	66004
Cigales	66104
Corne de supporter	66130
Cri de Tarzan	66053
Délire chinois	66009
Fou rire	66012
Miaulement chat	66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette"	66118
Pets	66014
Rire démoniaque	66114
Rots	66016
Sifflet (Ouah, le canon)	66019
Vieux klaxon	66129
Vieux téléphone	66026
Voix d'aéroport	66020
Youyous arabes	66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !"	66051
Voix "Appel à toutes les unités"	66098
Voix "Décroche, allez, décroche !"	66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige"	66119
Voix "Espèce de p'tit con !"	66045
Voix "Mais foutez moi la paix !"	66094
Voix "Nous zafons les moyens..."	66041
Voix "Ouvrez, police !"	66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?"	66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !"	66048
Voix "Wazzzzha ?"	66101
+ 130 Hifi!	1546

Rise of Nations Rise of Legends

À peine le temps de récupérer de mon voyage à Helsinki (et j'en avais besoin : la vodka, c'est mal), me voilà déjà reparti pour la côte est des États-Unis. En route pour Baltimore, autoproclamée « the greatest city in the US », rien que ça. Au programme : rencontre avec les développeurs de Big Huge Games et surtout, quelques heures pour jouer à leur nouveau titre, Rise of Legends. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, RoL n'est pas la suite de Rise of Nations, leur précédent bébé. On murmurait d'ailleurs dans les couloirs qu'un véritable deuxième opus était actuellement en préparation, mais dès que je m'approchais un peu trop avec mon dictaphone, tout le monde se mettait à regarder le plafond en sifflotant. Tant pis. Rise of Legends, lui, est bien un nouveau titre à part entière, tant au niveau du background que du gameplay d'ailleurs. Avant tout, même s'il s'agit à nouveau d'un RTS, celui-ci se déroule dans un univers tout à fait inédit. RoN prenait déjà certaines libertés avec l'histoire, mais ici, on navigue carrément dans le neuf, le frais. Pas de plan héroïc-fantasy, pas de reconstitution historique, le monde d'Aio offre un environnement totalement original, où s'affrontent magie

Depuis le succès de Rise of Nations, les développeurs de Big Huge Games se faisaient plutôt discrets. On avait même un peu peur qu'ils se soient barrés avec la caisse, couler des jours heureux sous le soleil des tropiques. Nous avions tort : une rapide visite dans leurs bureaux nous a permis de constater qu'ils avaient mis ce temps à profit pour bosser. Et plutôt bien, a priori.

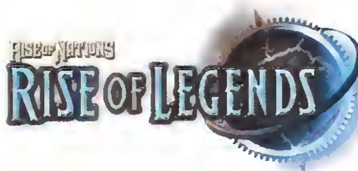
par Faskil

Monsieur Future, si tu nous lis : à Joystick, on veut les mêmes bureaux que chez Big Huge Games. Tout pareil.





Aïe, ça brûle.



Le télescope des Vinci, bien pratique pour étendre son champ de vision.



et technologie. Et déjà rien que ça, ça fait du bien. Les deux premières races du jeu symbolisent d'ailleurs parfaitement cet antagonisme.

Veni, Vidi, Vinci

Côté techno, les Vinci, peuplade d'inventeurs, au look très « renaissance » et bâtisseurs de machines de guerre toutes plus inventives les unes que les autres. Du côté magique, les Alin, directement inspirés de la mythologie arabe, avec leurs dragons, leurs hybrides hommes-scorpions et leurs palais dorés flottants. La troisième race, dont le secret était jalousement gardé jusqu'ici, s'avère être un astucieux mélange entre les deux. Les Cuotl sont de vilains gros extra-terrestres surpuissants, dont le vaisseau s'est lamentablement planté à la surface de la planète. Comme pas grand monde n'a survécu au crash, ils ont décidé de se faire passer pour des Dieux, en frimant avec leurs gros éclairs qu'ils envoient depuis une plateforme orbitale. Forcément, comme la populace est plutôt crédible, ça a fonctionné. Et voilà nos amis de l'espace en bonne voie pour régner sur Aio... Bien entendu, les autres factions ne comptent pas se laisser écrabouiller sans opposer un minimum de résistance. Je ne m'aventurerai pas plus avant dans l'histoire, vous aurez tout le loisir d'en découvrir la trame au cours des trois campagnes solos que propose le jeu. Attardons-nous plutôt sur le gameplay.



Un « Dieu » Cuotl et son armée, prêts à partir cueillir des champignons. Ou écraser des crânes, je ne sais plus.



Giacomo, le héros de la campagne solo.

Districts et palaces

Partant du constat avéré que dans tout RTS, on perd généralement les quinze premières minutes de chaque partie à collecter des ressources et ériger les bâtiments de base, les développeurs ont eu l'excellente idée de nous épargner cette tâche laborieuse et répétitive. Dans RoL, les décisions importantes se prennent dès les premières secondes de jeu. On démarre avec une petite ville, tellement minuscule qu'elle fait un peu pitié, à laquelle on peut d'emblée affubler des extensions. Ces dernières, baptisées « districts », vont donner une première orientation à votre stratégie. Par exemple, on pourra développer un district militaire pour lever des troupes ou un district marchand pour créer des routes commerciales avec les villages neutres qui parsèment la carte. En plus de ces deux types d'extensions, il en existe une troisième, propre à chaque race. Les Vinci, par exemple, disposent d'un district industriel, qui leur permet d'inventer de nouvelles unités ou d'améliorer celles déjà disponibles, alors que les Alin profiteront eux d'un district dédié à la magie. Enfin, un quatrième district, baptisé « Palace », permet d'augmenter la taille de votre ville et par là même, sa zone d'influence.



O.K., là, ça m'a l'air mal barré.



Parmi les sorts dont ils disposent, les Cuotl peuvent envoyer des rayons destructeurs depuis le ciel. Après, on s'étonne que les autres flippent un peu.

Pas le temps de gamberger

Comme on le voit, pour espérer triompher, il faut planifier une tactique efficace dès les premiers instants. Heureusement, on dispose aussi d'entrée de jeu d'un « scout » qui permet d'aller espionner l'adversaire en toute impunité. Histoire, par exemple, de ne pas se laisser surprendre par un rush de fourbe. Parallèlement à la croissance de sa capitale, il faut également veiller à surpasser ses adversaires dans différents domaines, pour acquérir ce qu'on appelle des « dominances », c'est-à-dire des pouvoirs spéciaux qui permettent de faire des trucs rigolos, comme par exemple d'imposer un cessez-le-feu à tous les joueurs pendant une durée déterminée, ou de soigner des unités alliées même en plein milieu d'une baston. Ces « dominances » s'acquièrent tout simplement en étant le meilleur dans une branche particulière (par exemple : le premier joueur à lever quatre fantassins décroche la



Genre : RTS fantaisiste, mais pas fantasy **Éditeur :** Microsoft Games **Développeur :** Big Huge Games/Etats-Unis
Date de Sortie : Printemps 2006

« dominance militaire »). Tout cela génère un gameplay rapide, vif, et évite les travers du micromanagement. Oui, je sais, y'en a qui aiment ça. Moi pas.

Live of the Legends

Si la campagne solo s'annonce variée et bien scénarisée, alternant de manière classique des maps dirigistes avec des maps ouvertes, le mode multi a également retenu toute notre attention. S'inspirant directement du système Live de la Xbox 360 (comme quoi, bosser pour Microsoft, ça a du bon parfois), Big Huge nous a mitonné un mode multijoueur aux petits oignons : liste d'amis, « matchmaking » automatique pour se lancer dans une partie en quelques secondes (et être certain de tomber sur un adversaire à sa taille), chat, classements, bref l'apanage de tout ce qu'on aimerait voir dans chaque titre désireux d'offrir une expérience online digne de ce nom. Je terminerai en répondant à la question qui, j'en suis sûr, vous brûle les lèvres depuis le début de ce reportage : O.K., c'est bien tout ça, mais est-ce que ça dépote graphiquement ? La réponse est oui. Le tout nouveau « moteur maison » est somptueux, même si on ressent encore un cruel manque d'optimisation. Les graphistes s'en sont visiblement donnés à cœur joie pour différencier les trois races et n'ont clairement pas lésiné sur les effets spéciaux qui font comme au cinéma. On attendra toutefois de pouvoir se faire la main sur une version bêta mieux réglée, pour vérifier si cela ne met pas à genoux nos configs de bourgeois. Si la technique suit le reste, il y a fort à parier que Rise of Legends squattera à coup sûr une place de choix dans notre cœur.



Interview

Tim Train officie comme producteur exécutif sur Rise of Legends. Vétéran du jeu vidéo, il roule sa bosse depuis une bonne quinzaine d'années dans le milieu. Sur son CV, que des trucs inconnus : Civilization I et II, Alpha Centauri, Gettysburgh, Magic The Gathering, Colonization. Bon, O.K., ce n'est pas n'importe qui. Respect.



Le sympathique Tim Train et sa borne d'arcade dont il est manifestement très fier.

Joystick : Votre méthode de travail chez Big Huge Games est un peu particulière. Vous pouvez nous en dire plus ?

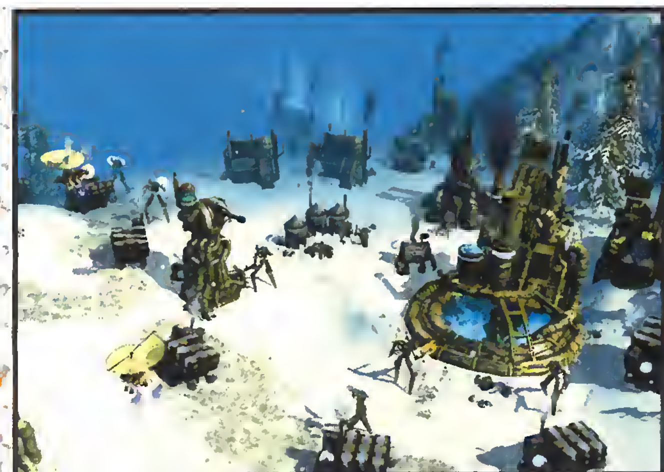
Tim Train : Dès que Rise of Nations a été terminé, environ six semaines après, nous avions déjà un premier prototype pour Rise of Legends. À l'époque, il tournait encore sur le moteur de RoN, mais nous avions une équipe technique qui bossait en parallèle pour créer un tout nouveau moteur. D'un point de vue créatif, comme nous jouons à ce jeu depuis maintenant trois ans, cela nous a permis d'avoir chaque jour depuis tout ce temps l'occasion de se demander : O.K., est-ce que ce qu'on a là est amusant ou pas ? Si ça l'est, qu'est-ce qu'on peut faire pour que ce le soit encore plus ? Et si ça ne l'est pas, comment on peut corriger le tir ?

Mais au bout de trois ans passés à jouer au même jeu, vous ne commencez à vous ennuyer un peu ?

C'est marrant, on me demande souvent cela, mais non, je ne m'ennuie pas. Quand on a créé Big Huge Games, ce qu'on voulait, c'était avoir une boîte dans laquelle tous les gens qui y travaillent aiment les RTS. Qu'il s'agisse des programmeurs, des graphistes, tous les gens qui bossent ici, quand ils rentrent chez eux le soir, même après avoir passé la journée sur RoN, ils jouent à AoE3, à DotA... c'est leur passion ! Un des avantages de notre méthode de travail, c'est que le jeu change tellement au fil du temps qu'on n'a jamais vraiment l'impression de jouer deux fois au même titre. Si vous prenez une version d'il y a six mois, par exemple, vous verrez que ça n'a pratiquement rien à voir avec la version d'aujourd'hui : les races n'ont pas le même feeling, les stratégies ne sont pas les mêmes... Et comme on commence avec quelque chose qui a déjà une bonne base et qu'on l'améliore jour après jour, l'apothéose est fantastique ! Et du coup, je n'ai jamais eu le sentiment de m'ennuyer.

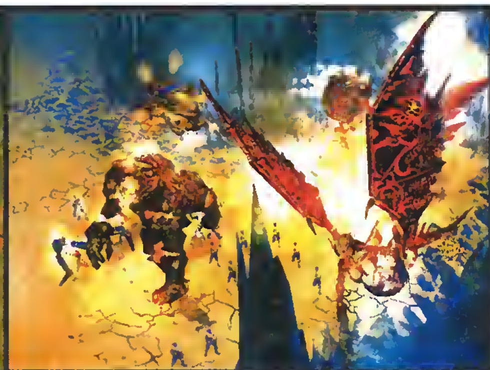
En ce qui concerne le background et les graphismes, vous avez clairement essayé de vous démarquer de la norme, à savoir le style Tolkien qui caractérise tout RTS médiéval-fantastique. C'était important pour vous ?

Vous savez, quand vous sortez un jeu, vous ne pouvez jamais vraiment prévoir la réaction du public. Mais nous avons misé sur le fait que les gens en avaient assez du style Tolkien et



Je sais, c'est beau. Moi aussi, j'ai hâte.





Comme tout RTS qui se respecte, RoL offrira aussi son panel de héros beaux gosses, nourris aux super-pouvoirs.

qu'ils voulaient quelque chose de neuf. Bon, c'est clair que nous sommes malgré tout de grands fans : Le Seigneur des Anneaux est une œuvre fantastique. Mais quand n'importe quel jeu d'héroïc-fantasy puise son inspiration dans l'univers de Tolkien, ils finissent par tous se ressembler. Et les premiers retours que nous avons eus, de la part de la communauté et des testeurs qui ont pu voir le jeu, nous indiquent que nous avons vu juste en essayant de nous détacher de cet héritage. Cela fait un moment qu'on entend le public réclamer quelque chose de différent. Et RoN offre cela : non seulement d'un point de vue du gameplay, mais aussi en terme d'habillage et de background.

Habituellement, dans un RTS, certaines races sont plus propices à certains types de gameplay. Par exemple, dans Dawn of War, les Orcs sont réputés être une race de « rushers ». Est-ce que c'est pareil dans Rise of Legends, ou est-ce qu'on pourra jouer de diverses manières avec n'importe quelle race ?

Notre objectif est très clairement de faire en sorte que n'importe quelle stratégie puisse fonctionner avec n'importe quelle race. Mais certaines personnes ont un léger faible pour l'une ou l'autre. Par exemple, comme les Alin peuvent créer rapidement une grande armée provisoire, c'est une race plus propice au rush. Mais les Da Vinci ont également des outils qui leur permettent de fomenter un rush. Ça sort un peu de leurs attributions, vu que c'est avant tout une race faite pour développer son économie et inventer de nouvelles choses, mais si c'est votre désir de rusher, nous avons fait en sorte que ce soit possible.

Quel est l'aspect du jeu que vous préférez ?

De pouvoir y jouer sans arrêt ! (rires). Non, plus sérieusement, je pense que la chose que je préfère le plus, c'est le concept des « dominances », ces quatre domaines dans lesquels on se bat aussi avec les autres joueurs. Tant qu'on n'y a pas joué, leur impact sur le jeu peut sembler anodin. Mais une fois qu'on commence à jouer, on se rend compte que c'est plutôt cool de pouvoir se mesurer aux autres sur un terrain qui n'est pas purement militaire. Il ne s'agit pas juste de lever la plus grosse armée et de dévorer toute la map, mais de faire preuve de fourberie au moment où l'autre joueur s'y attend le moins.

Par rapport à Rise of Nations, la partie solo a-t-elle été améliorée ?

Je dirais que c'est même le plus grand changement par rapport à RoN. On avait tout d'abord commencé à faire quelque chose de linéaire, comme tous les autres RTS. Puis on s'est rendu compte qu'on souhaitait offrir quelque chose de plus ouvert. Nous avons donc intégré la réalisation de la campagne solo dès le début du développement. On a donc ajouté toute une série de nouvelles options et caractéristiques, tout a été peaufiné, il y a une vraie trame qu'on dévoile au fur et à mesure. Et bien sûr, on a réussi à trouver un équilibre parfait entre les scénarios scriptés et les scénarios plus ouverts. Certes, les trois campagnes se suivent de manière linéaire, mais au sein de ces campagnes, le déroulement ne l'est pas du tout.

Une fois le jeu bouclé, je suppose que vous allez bosser sur une extension ?

Une fois le jeu bouclé, on va surtout tous partir en vacances. Mais après ça, qui sait ? ■□□



Ouaip, les cités Cuotl, elles en jettent.

Le moteur 3D génère de fort zoulis effets... même si ça rame encore un peu.







Mais pourquoi tant de haine ?

top rédac

Deux gros STR ce mois-ci : l'un se libère un peu de sa licence et nous offre du grand spectacle complètement déséquilibré, l'autre s'étouffe avec son gameplay et s'emmêle les pieds dedans (oui, en même temps, je vous laisse imaginer la scène). Heureusement, l'ambiance est là ! Pour les innovations du genre, un développement pointu et autant de fun, faudra-t-il attendre Supreme Commander ? On a le temps... À part ça, les autres jeux ? Bah euh rien, si ce n'est des promesses... Eho ? Elle démarre l'année 2006 là ?!

Fumble



JEU DU MOIS

SdA Bataille pour les Terres du Milieu 2

Éditeur Electronic Arts **Développeur** EA Games

UNE BONNE GROSSE BAFFE VISUELLE, DES ÉCLATS DE RIRE, DE L'EXCITATION JUVÉNILE... VOILÀ CE QUI RYTHME UNE BASTON DU NOUVEAU STR DE EA GAMES SUR LE THÈME DU SEIGNEUR DES ANNEAUX. IL NE LEUR RESTE PLUS QU'À BOSSER L'ÉQUILIBRE HYPER FRUSTRANT DES UNITÉS ET DES HÉROS (NERF LEGOLAS !), ET ON POURRA ENFIN L'INCLURE DANS LE CLUB PRIVÉ DES LAN DE LA RÉDAC. POUR L'INSTANT, C'EST SOLO ONLY.

Liberté de se plaindre



Non, vous ne rêvez pas, je joue à Lineage II ! Je sais, c'est bizarre. Mais la dernière extension gratuite (Chronioue 4), le look des persos et la communauté « amusante » de ce MMORPG font ou'on perd des heures à bêtement tuer des monstres par paouet de 1000, tout en jetant un regard inouiet derrière son épaule. Les tueurs de joueurs sont partout et c'est tout le sel de ce titre. Dommage ou'il ne soit pas aussi complet oue WoW.

Le jeu du moment
Lineage II
Le jeu attendu
Quake Wars



Ce mois-ci, on va jouer à un jeu rigolo. Fixez-vous une deadline à la con, un truc bien tendu, comme rendre des pages pour hier. Intercalez deux voyages à l'étranger, de ceux oui vous bouffent des semaines entières, histoire de transformer la deadline en « pour la semaine dernière ». Ça y est ? Parfait. Maintenant, pour le challenge, cassez-vous une côte. Ne riez pas, c'est un peu le résumé de ma vie.

Le jeu du moment
SdA BpTM 2
Le jeu attendu
Prey



Voila, j'ai maté le Superbowl. Je n'ai rien compris, mais maintenant je suis un fan inconditionnel de ce sport de folie. Et je me sens beaucoup moins seul parce que les gentils messieurs sur le terrain, ils sont comme moi ! Ils ont un joli casoue ! Et toutes ces demoiselles en jupette oui leur font des grands signes tout le temps, le rêve. Bizarrement, ils semblent s'en foutre complètement. Les cons.

Le jeu du moment
Réussir une mayonnaise
Le jeu attendu
Spellforce 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

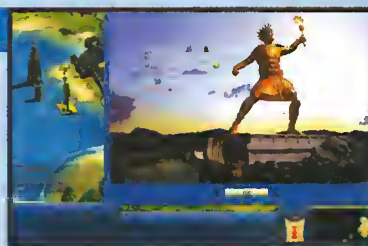
0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2
Dice/Electronic Arts
2) F.E.A.R.
Monolith/Vivendi Universal Games
3) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



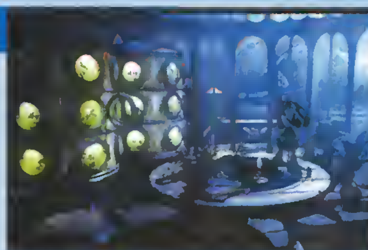
1) Pro Evolution Soccer 5
Konami/Konami
2) Dangerous Waters
Sonalysts/Battlefront.com
3) GTR
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE



1) Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Lineage II
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

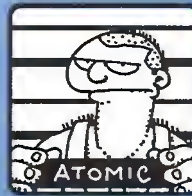


1) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
2) Fahrenheit
Quantic Dream/Atari
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision



On m'a interdit de prendre Magina dans DotA. À présent je n'ai plus le droit de jouer avec Legolas dans Lord of the Ring 2. Ça va peut-être aller maintenant, hein ! N'importe comment, vous êtes tous des nOOb. Surtout Fask, il arrive même à se péter une côte en éternuant, c'est dire.

Le jeu du moment
SdA BpTM 2
Le jeu attendu
RF Online



Tiens, je me ferais bien une petite partie de Action Half-Life. Je sais bien que ce mod est mort depuis des années, qu'on s'en lassait très vite, mais j'ai envie quand même. Courir en rond dans des couloirs mal texturés, plonger dans tous les sens pour éviter des rafales de couteaux, flinguer des gens à coup de Magnum... C'était le bon temps !

Le jeu du moment
Civilization IV
Le jeu attendu
Quake Wars



Report, report et encore report, les meilleurs espoirs des mois à venir s'éloignent vers la rentrée, parfois vers Noël ou même 2007. Remarquez, je ne me plains pas trop, je vais bientôt être extrêmement occupé. Mais bon, j'aimerais bien un bon petit jeu pour me tenir éveillé entre deux futures couches. Oblivion serait parfait pour ça. Alors, ne me laissez pas tomber, Bethesda. Pas de report hein ?

Le jeu du moment
SdA BpTM 2
Le jeu attendu
Oblivion

Le Seigneur des Anneaux

RTS FANBOY DE LEGOLAS

Bataille pour les Terres du Milieu 2



SUR PC, ON AIME LES VRAIS STR D'HOMME, ET BATAILLE POUR LA TERRE DU MILIEU ÉTAIT UN PEU TROP FILLETTE À NOTRE GOÛT. EA GAMES CORRIGE SA COPIE POUR LE DEUXIÈME ÉPISODE ET NOUS EN MET PLEIN LA VUE. LE TRAVAIL SEMBLE PARFAIT, MAIS VA-T-IL ENFIN SATISFAIRE TOUT LE MONDE ?



Des mines ! Construisez des mines ! Travaillez, compagnons nains ! Suspendez les arambèzes, butifiez les arlouches ! Aux armes, guerriers nains. Formez une escouade d'archers. Ah non, nous sommes des nains, c'est vrai, pas des tapettes d'elfes. Nous, on lance des haches, c'est nettement plus viril. Et ce rempart, il vient ? Parfait. Mettez-en aussi un peu par là, et puis ici. Les gros murs, c'est nain, c'est bien. Dessiquez les arquebuses ! Et galastrez une ou deux embommettes. Quoi, vous ne comprenez rien ? C'est de l'héroïque fantaisie, j'invente les mots que je veux. Bon, passons aux choses sérieuses. Mon armée est conséquente, il est temps de rentrer dans le lard de ces gobelins. Ouvrez les portes, laissez passer Gimli et ses amis ! Comment ça pas de portes ? C'est embêtant, on ne me dit jamais rien à moi.



Il n'y a guère que les combats navals qui manquent largement de pêche. Par rapport au reste, ils sont vraiment basiques et brouillons.



CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 512 Mo de RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE



Première impression : bonne

Vous vous souvenez des grosses bastons dans les films du Seigneur des Anneaux ? Genre la bataille de Helm's Deep ou le siège de Minas Tirith. Eh bien, Bataille pour les Terres du Milieu 2 (BpTM 2), le second STR tiré de la trilogie filmée, c'est pareil. Tout le temps. Des armées tellement énormes qu'on ne peut pas les avoir entièrement à l'écran, des bâtiments qui s'élèvent puis s'effondrent sous les assauts des engins de siège, des volées de flèches enflammées, des monstres titanesques piétinant les grouillots. En fait, c'est même pire que cela puisque Electronic Arts s'est aussi complètement lâché sur la magie (pluie de météores, invocation de kraken, tornade gigantesque…). Si on rajoute une tonne de héros surpuissants, c'est clair et net après quelques parties : BpTM 2, c'est bourrin. Et j'aime ça.

Manichéen petit peu

Pour vos affrontements entre amis, vous aurez le choix entre deux clans (le bien, le mal) et six factions : les hommes, les elfes, les nains, les gobelins, les légions du Mordor et enfin l'armée d'Isengard. Toutes possèdent leurs particularités et se jouent assez différemment. Certaines construisent des murs, d'autres peuvent voyager d'un bout à l'autre de la carte par des réseaux de tunnels (instantanément, il n'y a pas de sous-sols dans BtPM2). D'autres encore font les deux… Là où quelques factions élèveront des statues et des autels pour apporter un bonus local à leurs effectifs, les autres devront tabler sur leur maîtrise des ressources pour produire plus vite des upgrades ou de la chair à trolls. C'est le cas du Mordor par exemple : peu de défenses, mais un nombre d'unités différentes plus important. Logique : chez l'œil maudit, on ne chérit pas ses troupes, on les envoie en masse à l'abattoir… De plus, les guerriers, archers, cavaliers et démolisseurs en tout genre varient en pouvoir et en force selon leur ethnie : les catapultes naines sont bien plus puissantes que les trolls, et pourtant elles font le même boulot, c'est-à-dire transformer des murs et des tours en ruines touristiques à coups de rocher dans les moellons.



Bon ben construisez-la, cette porte !

Le joueur pourra aussi se procurer des bestioles uniques ou invoquer des trucs bizarres pour le soutenir sur le terrain de façon temporaire. Enfin, l'expérience des unités entre en compte : en survivant aux combats, les grouillots se renforceront et les héros apprendront de nouvelles attaques.

Carré comme le Mordor

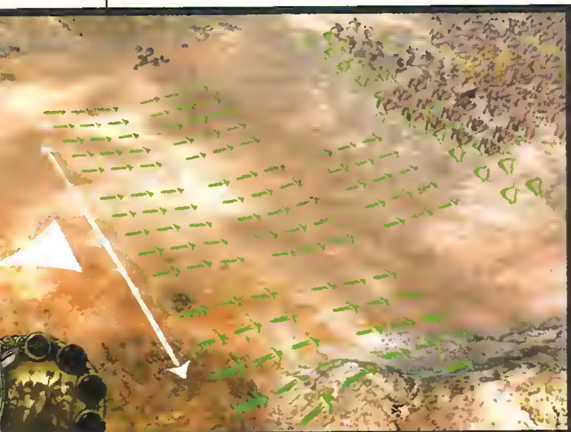
La diversité se montre donc bien au rendez-vous et Bataille pour les Terres du Milieu 2 assume son gameplay « Pierre-feuille-ciseau » habituel au genre STR. Aussi violents que soient les affrontements à l'écran, le joueur qui sait reconnaître chaque type de combattant qu'on lui oppose et répondre aux agressions avec les bonnes unités gagnera toujours un sérieux avantage. C'est dingue de voir comment un seul petit piquier résiste vaillamment à plusieurs cavaliers ! Et ces derniers piétinent les archers allégrement s'ils ont pris assez de vitesse avant. Il faut donc attaquer par les flancs, en évitant les premières lignes ?
Oui, ce genre de tactique simple et efficace porte ses fruits dans BmPT 2, si vous êtes assez doué pour la microgestion, omniprésente durant les parties.
En tout cas, le rush massif de n'importe quoi et alea jacta est, c'est encore le meilleur moyen de s'écraser sur des défenses bien pensées. Les habitudes de guérilla elfiques de Cyd, je n'en parle même pas, je vais m'énerver...
Quant au système de ressource, il est idéal pour pousser les adversaires aux combats. La zone d'efficacité des exploitations (mines, arbres magiques, boucheries, selon les factions) oblige à les espacer de façon significative, et donc à s'étaler sur la carte. On a vite fait de se retrouver face à face avec un voisin irascible ! Impossible de passer outre cette phase d'expansion massive, car ces structures influencent aussi le nombre d'unités maximum disponible. Faites la guerre, on vous dit !

Lâcher de Sauron

On pourrait donc croire que Bataille pour les Terres du Milieu 2 possède tout pour plaire aux joueurs de RTS. Mais il faut bien avouer qu'il reste du gros boulot sur


Le moteur du jeu gère les cinématiques les doigts dans le nez. Avec quelques effets rajoutés par-dessus, c'est bluffant.


En déployant les piquiers, on peut protéger efficacement les passages étroits des charges de cavalerie.

Une armée de métier, c'est une armée bien rangée !




Gloin, le héros nain qui fait s'effondrer votre citadelle en éternuant dessus.

La panoplie du petit Gandalf

À part les ressources, il existe une autre bonne raison de chercher la bagarre : chaque victoire procure des points de pouvoirs, que l'on dépense ensuite pour acheter des sortilèges utilisables directement sur le terrain. Il faut d'abord taper dans les moins puissants (protections, soins, petits bonus), avant de passer aux invocations variées plus conséquentes et des bonus sympathiques, puis finir avec les effets dévastateurs. Quand on lâche un Balrog sur les armées ennemies, quand une pluie de météorite s'abat sur leurs bâtiments, non seulement on prend un avantage certain, mais en plus on se la pète grave, tellement c'est impressionnant.

l'équilibrage de toutes ces unités. Les héros s'avèrent particulièrement monstrueux. En tête : Legolas et son arc-sulfateuse (évidemment... qui d'autre que cet elfe insupportable) ou Gloin, le nain qui fait s'effondrer votre citadelle en éternuant dessus. Mais il y en a d'autre, des gros lourds. Parfois on se demande si le gameplay ne résume pas à une baston entre héros, avec des unités inutiles qui regardent. Je ne parle pas de Sauron ou Galadriel... Outre le fait qu'il faille dépenser des sommes folles pour les invoquer, ils sont aussi liés à l'anneau, que l'on récupère en tuant Gollum ; si on le trouve sur la carte, car cette peste est furtive. Un petit point de règle que de nombreux stratèges abandonneront en multijoueur : c'est juste trop bourrin ! Pour le reste, il faut compter sur les patches, s'ils arrivent. Autant les deux campagnes solos bien scénarisées, la prise en main réussie et le nombre de cartes différentes conviendront à tous, autant le multi risque de refroidir les joueurs sérieux à cause de ce problème. En revanche, si vous combattez pour le fun et le show, vous en aurez pour vos pièces d'or. L'ambiance Seigneur des Anneaux est définitivement merveilleusement rendue ! Soyons honnêtes : artistiquement, BpTM2 est une tuerie.


Bon. Fini de rigoler.

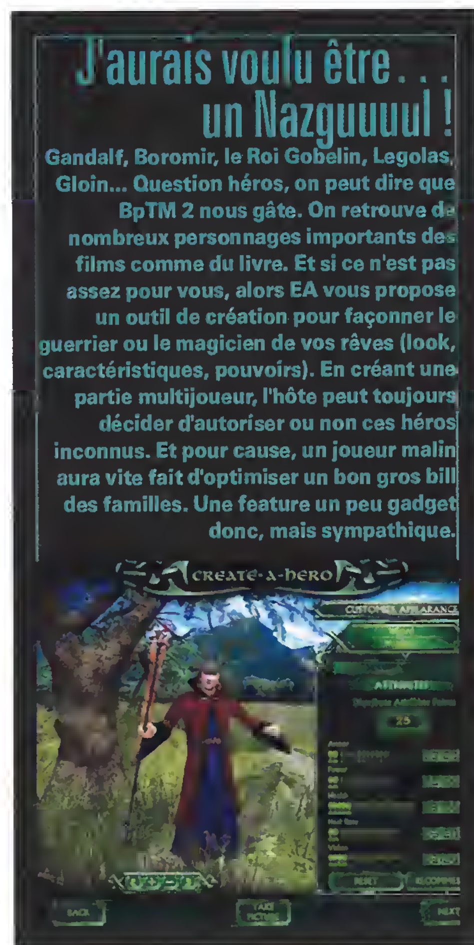
BpTM 1 version longue

Décors magnifiques, animations variées et fluides, bruitages excellents, musiques envoûtantes (celles du film, bien sûr), effets spéciaux en tout genre... Comme avec la trilogie de P.J. (si vous ne devinez pas de qui je parle, j'espère que c'est très confortable, sous votre caillou), le RTS nous offre du grand spectacle. Lorsque l'on rase le camp ennemi, on est toujours le premier impressionné par la beauté des explosions, par le grondement des troupes en marche, par le vol gracieux des adversaires qui décollent d'une pichenette de Galadriel, grâce à un


Le look des unités change avec les différentes upgrades (armure, armes, porte-bannière).

J'aurais voulu être... un Nazguuuul !

Gandalf, Boromir, le Roi Gobelin, Legolas, Gloin... Question héros, on peut dire que BpTM 2 nous gâte. On retrouve de nombreux personnages importants des films comme du livre. Et si ce n'est pas assez pour vous, alors EA vous propose un outil de création pour façonner le guerrier ou le magicien de vos rêves (look, caractéristiques, pouvoirs). En créant une partie multijoueur, l'hôte peut toujours décider d'autoriser ou non ces héros inconnus. Et pour cause, un joueur malin aura vite fait d'optimiser un bon gros bill des familles. Une feature un peu gadget donc, mais sympathique.



Chez l'œil maudit, on ne chérit pas ses troupes, on les envoie en masse à l'abattoir.


Gandalf et une tripotée d'archers contre Legolas tout seul. Qui gagne ? Devinez...



« On attaque notre base ! » De nombreux messages d'alerte sont vocaux et la minimap n'est pas très claire. Attention à ne rien rater.

moteur physique discret, mais efficace. Les charges des cavaliers dans les rangs d'archers, les munitions des trébuchets qui s'écrasent lourdement sur le front des géants des montagnes, les vagues de fantassins fauchées par des nuées de flèches, tout cela est tellement... percutant. Et quand Sauron trépasse, il explose dans une onde de choc qui envoie tout le monde valdinguer à cent mètres à la ronde. Nan vraiment, c'est enchanteur. Rien que pour cette beauté sauvage, je recommande ce jeu pourtant un poil bancal (ça lui coûte son mégastar). Qui sait, il ne suffira peut-être que de quelques semaines de « bêta payante » pour obtenir des corrections.

Fumble



Quand Tom Bombadil débarque, c'est la fête. Il danse, il chante et il t'explose la gueule.

Un peu de technique

Vous voulez des effets visuels à gogo ? Un monde vivant, des décors ravissants ? Un moteur physique qui met l'ambiance ? D'accord. Vous avez la machine qui va avec ? Parce qu'avec 2,3 GHz, 1 Go de Ram et une Carte vidéo X800XL, ça ralentit pas mal des fois. Rien de dramatique, c'est juste lent et ça aide la microgestion ! Par contre, si le jeu saccade à mort, quittez et relancez... Il reste quelques memory leaks qui mettront votre PC à genoux après quelques heures de tuerie.





Oh nion ! Ma citadelle toute neuve que je n'avais pas fini de payer.

En Deux Mots

Malgré tous les efforts déployés depuis le premier opus de la série, Electronic Arts n'arrive pas à nous pondre un STR idéal. Le déséquilibre des unités et les héros surpuissants empêchent pour l'instant le gameplay de MpBT 2 d'être au niveau de Dawn of War, par exemple (lui aussi patché à mort). En revanche, question fun et spectacle, vous allez en prendre plein la vue. Un jeu à acheter en deux exemplaires, un pour s'amuser, l'autre à brûler sur l'autel du dieu Patch.

- + Un RTS complet
- + Beau comme un Troll
- + Le mode stratégique
- − L'équilibrage à terminer S.V.P.
- − Ça rame un peu quand même

Note	
8	Technique
9	Artistique
8	Intérêt

La Guerre du Milieu et sur les bords

Les STR, ça peut devenir ennuyeux quand il s'agit d'enchaîner les affrontements sans plus d'ambition que cela. C'est pourquoi BpTM2 se dote d'un petit mode stratégique avec une carte des Terres du Milieu divisée en régions. À vous de gérer héros et armée pour conquérir les capitales adverses. Si vous réglez automatiquement les conflits, ce mode devient un Risk un peu simpliste. Tout l'intérêt consiste à se lancer dans l'action pour qu'un joueur puisse gagner même si les forces en présence ne sont pas égales. Autant vous dire que ce genre de petit exploit demande du talent... Les fous de STR seront ravis de ce challenge, les autres trouveront ce mode stratégique un peu ardu.







Les Lemmings envahissent ton mobile !

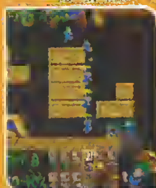
Le premier Mobile Gaming Megastore !

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

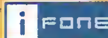
Jeu du mois

Lemmings — 15155





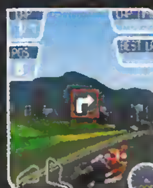
Lemmings est une merveille de simplicité et tu seras vite accro à ce jeu ! Conduis tes Lemmings vers la sortie dans le temps imparti en utilisant les ordres à ta disposition. Attention, le mauvais ordre au mauvais moment peut te mener à la catastrophe !



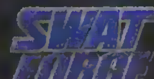
Le TOP Jeux Manta

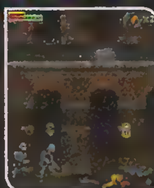
La sélection Manta des meilleurs jeux du moment.



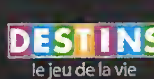


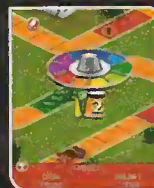
15146





15130





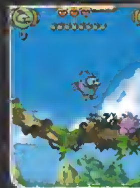
15159





15118





15108

En exclu Manta : Tout l'univers du jeu vidéo en perso du mobile.



15259



15205



15248



15236



15224

...et plus de 150 autres logos jeu vidéo téléchargeables sur Manta!





Retrouve tous les jeux de MANTA sur ton mobile SFR

Accès direct Jeux par le portail SFR > Rubrique Jeux*
ou envoie MANTA au 33800

- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile!

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone



ETIK

> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY >> Manta



SMS+ 33800

UN JEU STAR WARS, C'EST COMME UNE PREMIÈRE FOIS AU LIT. C'EST SOUVENT RATÉ, MAIS PARFOIS IL ARRIVE QUE CE SOIT LE PIED TOTAL. LE SEPTIÈME CIEL, LE NIRVANA, LE TRUC QUI FAIT QU'ELLE NE PEUT PLUS BOUGER NI ÉMETTRE LE MOINDRE SON. MAIS MÉFIEZ-VOUS, C'EST PEUT-ÊTRE QU'ELLE S'EST ENDORMIE...



C'est drôle, dans mes souvenirs, ils ne ressemblaient pas vraiment à ça.

Star Wars Empire at War

GALAXY QUEST



Nan mais rassurez-vous, si votre version commerciale fonctionne comme il faut, ça sera plus beau que ça... Non, je ne suis pas aigri.

Quand j'ai appris que je devais m'occuper du test d'Empire at War, j'ai sauté au plafond. Oui, oui, de joie, bande de mauvaises langues. Un gros jeu attendu, basé sur une excellente licence, c'est toujours mieux que de se taper des petites pages amères sur des titres obscurs venus de l'Est, non ? L'histoire de ce STR se déroule entre les épisodes 3 et 4, et nous propose soit d'aider la Rébellion à restaurer leur belle République, soit d'embrasser la puissance de l'Empire pour mettre le monde à genoux lors d'une longue campagne de conquête galactique, planète après planète, de Tatooine à Coruscant. Il est inutile de préciser que l'on penchera presque tous vers le côté obscur,



C'est pas vraiment ce que je dirais, mais bon...



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR LUCASARTS ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR PETROGLYPH/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

juste pour pouvoir diriger Darth Vador. On peut aussi s'amuser à bousiller des planètes à l'aide de la fameuse Étoile Noire. Bon, d'accord je n'ai pas essayé, mais en même temps il faut avoir une station spatiale de niveau 5, conquérir Géonosis pour choper les plans et prendre Kashyyyk pour se constituer une réserve impérissable d'esclaves costauds. Ce n'est pas comme si ça se faisait facilement.

I'm the king of the world !

Pour devenir le roi de la galaxie, on fait face à deux types de combats différents. Exploser les protections spatiales des planètes avant de foncer dans le tas avec le gros des troupes au sol. Pendant ces phases, Empire at War est assez facile à gérer. On ne perd pas ses repères puisqu'il s'agit du fonctionnement basique

de n'importe quel RTS, raccourcis clavier et pathfinding lamentables inclus. Chaque unité est en fait un bataillon, ou un escadron suivant le cas. On peut donc choisir de sélectionner toutes les troupes présentes à l'image sans problème et déployer une grosse armée en un rien de temps. Le gameplay regorge aussi d'idées originales. Dans certaines missions, les autochtones viennent s'allier à l'Alliance rebelle pour repousser l'Empire. On peut même avoir des Jawas sous son contrôle ! (ndFumble : Et tuer des Ewoks, on peut, dis ? On peut ?). Lors des affrontements au sol, une demande de renforts reste possible, pour peu qu'on ait laissé des troupes en orbite. Et avec quelques bombardiers au-dessus de la tête, une frappe aérienne est toujours la bienvenue. Côté spatial, il faut diriger ses vaisseaux pour qu'ils attaquent les points les plus sensibles des adversaires. Eh oui, on peut « viser » les fameux générateurs de bouclier dans Empire at War ! Cela fait pas mal de détails à prendre en compte pour remporter une victoire, et l'ambiance Star Wars n'en est que renforcée.

Tatooine, trois hôtels, 20000 francs

Le côté gestion stratégique m'a beaucoup plus séduit. On acquiert rapidement de nombreuses planètes et cela devient très difficile de s'occuper de toutes simultanément. Au début, quand j'ai vu que la fonction Pause était bien visible sur l'écran, je ne pensais pas qu'elle se montrerait aussi prépondérante. On a tout intérêt à s'arrêter pour faire le bilan et étudier les besoins en unités, afin de les construire sans perdre de temps. Et attention à laisser des défenses partout pour éviter d'avoir de mauvaises surprises ! On se fait quand même avoir de temps en temps par l'ordinateur, mais au final, on devient un vrai pro du drag&drop à la vitesse lumière. Le gameplay est simple, mais efficace : il s'agit surtout de faire glisser ses troupes d'une orbite à l'autre ou de les stationner sur une base. C'est aussi là que l'on va construire tous les bâtiments nécessaires et recruter les soldats. Plus on contrôle de planètes, plus la seule ressource du jeu, le fric, coule dans les caisses.





Dites les gars, si vous restiez tous en hyperspace, ça serait pas plus rapide ?



Un peu de technique

La configuration minimale devrait être suffisante pour faire tourner un jeu laid correctement. Ma version n'a jamais voulu fonctionner avec les détails au maximum, mais si vous en avez la possibilité, essayez quand même, ça vaut peut-être le coup. Pensez aussi à faire un tour dans les options pour mettre la vitesse à fond. Ça vous aidera sûrement à rester éveillé.



Allez, les gars, on s'active ! Qui vous a ordonné d'enclencher les rétrofusées ?

À plusieurs, c'est mieux. Enfin, sûrement...

La version que j'ai testée n'a jamais voulu me laisser rejoindre de parties en ligne, mais je peux quand même vous dire que le multijoueur a l'air plutôt sympa. Les modes Escarmouches sont assez classiques, mais c'est en campagne à deux joueurs que le fun devrait se révéler. On peut entamer une lonnnnngue course à la suprématie à la manière du mode solo. Et heureusement, il est possible de sauvegarder.



Couché le Rancor, couché. Fais le beau !

Prince Valium

Le plaisir est gâché par un manque cruel de dynamisme durant les combats spatiaux, d'une lenteur soporifique et d'une mollesse déprimante. Sur les planètes en revanche, l'action se montre un peu plus rapide : la résistance des unités comme des bâtiments s'avère bien faible et on a vite rasé une base ennemie. Ou perdu quelques tonnes de tanks en un clin d'œil. Tout cela est un peu brouillon, et il faut passer outre pour apprécier le jeu dans son ensemble, avec son excellente ambiance Star Wars. Mais c'est pas facile. Heureusement, les campagnes solos sont bien rythmées, avec une chouette utilisation des différents « héros » contrôlables (voir encadré). Évidemment, la partie stratégique implique parfois des batailles gagnées d'avance. Pas d'inquiétude, les développeurs ont pensé à tout ! On peut zapper les combats qui ne nous intéressent pas. L'ordinateur calcule les probabilités de victoire et se charge de tout à notre place. C'est pas royal ça ?

Je me suis fait un film

Avec ce gameplay complet, mais relativement ennuyeux, les fans de Star Wars trouveront de quoi s'amuser. Les vrais amateurs de STR vont avoir du mal à s'exciter sur Empire at War, un jeu avec des idées de grandeur, mais bien trop confus et mal maîtrisé par



Bientôt, nous dominerons la galaxie et nous obligerons tout le monde à chanter des chansons et à porter des fleurs dans les cheveux !

Cosplay virtuel

Le meilleur moyen d'apprécier Empire at War reste de s'immerger dans l'univers Star Wars, et pour cela, rien ne vaut de jouer les Han Solo, les C-3PO ou même carrément l'Empereur. Plusieurs missions sont totalement dédiées à ces personnages et construites autour de leurs pouvoirs respectifs. Darth Vader est même quasiment le seul, avec Obi-Wan, à profiter pleinement du moteur physique. Il faut bien cela pour faire voler les ennemis dans tous les sens.

Alors, mes petits Jawas, ces capes marron ne me paraissent pas très réglementaires. Au poste, et que ça saute !





Petroglyph. Et ce n'est pas la réalisation qui arrangera les choses. D'abord, on ne peut pas dire que ce soit franchement beau. Graphismes et animations ne sont clairement pas au niveau actuel. Et je ne dis pas ça parce que ma version de test n'a jamais voulu accepter de fonctionner avec les détails au max. Ça explique les screenshots horribles qui accompagnent ce texte. Cependant, même tout à fond, le visuel reste assez moyen. Au mieux, il y a quand même quelques textures assez réussies dans l'espace, comme pour les nébuleuses, par exemple. Mais c'est pas vraiment une raison pour nous mettre leur espèce de caméra cinématographique super cheap. Je m'explique : au maximum du zoom, on passe dans ce qu'ils appellent la vue cinéma : le moteur du jeu nous balade sur le champ de bataille avec des travellings et des plans foireux à gogos. Même George attaché et bâillonné ferait mieux ! L'idée est sympa, certes, mais vu la qualité des images, l'intérêt reste quasi nul. Surtout qu'on ne peut pas diriger ses troupes dans ce mode de vue donc on se fait rapidement laminer.

Le Q.I. d'un Wookie ?

Autre problème ? Au premier abord, l'Intelligence Artificielle m'a fait très peur. Je commandais à une unité d'aller à un point précis plus loin sur la carte, mais elle ne bougeait pas, comme si elle ne comprenait pas le chemin. Elle n'acceptait d'aller que vers des endroits à vue. Par la suite, je n'ai plus rencontré ce problème, donc je mettrais ça sur le compte d'un bug. Mais ça ne signifie pas que l'I.A. n'a pas de défauts. Dans l'ensemble, elle est simple et fonctionne correctement, mais dès qu'on commence à mieux maîtriser le jeu, on souhaiterait qu'elle en fasse un peu plus. Les développeurs ont eu la bonne idée de donner des aptitudes spéciales à chaque unité, mais dans une bataille de grande envergure, il est quasiment impossible de bien les utiliser. On aurait voulu que les troupes puissent enclencher leurs pouvoirs eux-mêmes de temps en temps, en les mettant en mode autonome, par exemple.

Amis game designers, il va falloir choisir entre microgestion et stratégie à grande échelle !

Pas merci, LucasArts

Pour le reste, j'ai trouvé que la musique était pas mal du tout dans l'ensemble. Il paraît qu'elle est faite par un certain John Williams, un petit nouveau qui ira loin. Par contre, les répliques des soldats sont vraiment déstabilisantes. Lorsque j'entends des trucs style « Attention aux tirs croisés » ou « J'en ai un derrière moi ! », moi, je panique et je commence à chercher partout comme un débile. C'est sympa de reprendre les dialogues des films, mais ça peut rendre l'ambiance assez ridicule quand ça n'a rien à voir avec ce qui passe. Bon, je pinaille là, mais c'est parce que ce soft m'a un peu énervé. J'ai vraiment voulu y croire et j'ai honnêtement essayé de m'accrocher pour m'imprégner de l'atmosphère Star Wars sans penser à ce qui me dérangeait. La grosse déception, c'est que ce titre possède de véritables atouts, mais ça part trop dans tous les sens pour qu'un seul point soit réellement bien réalisé. Le jeu Star Wars parfait, ce n'est pas encore pour ce coup-ci… Mais on approche, on approche.

June

En Deux Mots

Pour un fan de la double trilogie de m'sieur Lucas (non « sixologie » n'existe pas), Empire at War peut devenir assez prenant, surtout grâce à sa grande liberté d'action, même en mode solo. L'univers est énorme et il y a une bonne quarantaine de planètes à posséder. Mais je dirais que c'est peut-être le principal défaut du jeu. LucasArts s'est embrouillé dans son gameplay.

+ La liberté d'action
+ Le coté gestion
+ Vaste et long
- Trop confus
- Trop ambitieux
- Réalisation moyenne

Technique	7
Artistique	6
Intérêt	7

The Regiment

FPS POUR PSYCHOPATHES

DANS LE PAYSAGE VIDÉOLUDIQUE ACTUEL, THE REGIMENT FAIT FIGURE DE VÉRITABLE OVNI : ALORS QUE LA TENDANCE EST AUX JEUX LENTS ET FACILES À PRENDRE EN MAIN, VOICI UN FPS TACTIQUE DONT LA DIFFICULTÉ N'A D'ÉGALE QUE LA NERVOSITÉ.

Les terroristes ont pendu un otage devant les caméras de surveillance par pure provocation. Le chef n'a pas tergiversé, il vous a demandé d'intervenir immédiatement. Lorsque l'on fait appel aux SAS, c'est que l'heure n'est plus à la négociation. Après avoir mémorisé le plan des lieux, vous planifiez votre attaque. Sur le terrain, vous avancez prudemment, méticuleusement, pour préserver la vie de vos hommes. Pendant ce temps-là, les terroristes prennent le thé avec les otages… « Oh, debout là-dedans ! Vous vous êtes cru dans un jeu vidéo ou quoi ? Lisez sur mes lèvres : les terroristes ont commencé à tuer les otages ! Pas de temps à perdre en préparation, GO GO GO ! » Après une dizaine de tentatives infructueuses, vous terminez enfin la première mission. Fier de vos résultats, vous consultez vos statistiques. Ennemis tués : 39. Tous les otages sont saufs. Temps écoulé : 14 minutes. Temps idéal : 3 minutes. Note finale : 49 %, vous n'avez pas réussi à débloquer la suite du scénario. Et là, c'est le drame. Vous deviez atteindre l'objectif en 3 minutes ! Retour à la case départ…



L'arrêter ? Trop long, trop risqué... Visez la tête !







CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo DirectX 9
ÉDITEUR Konami Corporation
DÉVELOPPEUR Kuju Entertainment/Angleterre
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Same player, shoot again !

Sprint, zoom sur l'ennemi, rafale courte, il tombe au sol. Hop ! Vous sortez le shotgun. Feu ! La porte vole en éclat. Tangos ! Pas le temps d'épauler, vous tirez dans le tas. Deux hommes mordent la poussière. Planqué dans un coin, l'otage se met à hurler. Vous lui collez une baigne, il s'allonge à terre en chialant et en se pissant dessus. Vous lui ferez un câlin une autre fois, il vous





Au pire, votre balle traversera le poignet de l'otage pour se loger dans la tête du terroriste. Feu !

reste une vingtaine de terroristes à descendre et plus que deux minutes au chrono… En quatorze années passées à jouer à des FPS, je n'avais jamais vu un jeu aussi intense. Lors de la dernière mission, il vous faut tuer plus d'un ennemi toutes les cinq secondes pour finir dans les temps. Et ne croyez pas qu'il s'agisse de tir au pigeon : les terroristes se barricadent, se déplacent lorsqu'ils vous entendent approcher. Et il suffira d'une seconde d'inattention pour qu'ils vous abattent. The Regiment ne propose que douze scénarios censés se dérouler chacun en moins de quatre minutes, mais la difficulté est telle qu'il vous faudra souvent plus de quarante essais pour passer un niveau. Passionnant ? Rebutant ? En tout cas, étonnant !

Dr.Loser



« Alors, on a fait pipi par terre ? Faut pas stresser comme ça ! »

Un peu de technique

Si vous comptiez rentabiliser votre carte graphique DirectX 9, vous êtes mal tombé. Développé à l'origine sur PS2, The Regiment est, comment dirai-je, austère. Bon O.K., il est laid ! Heureusement, grâce à l'utilisation de l'Unreal Engine 2, les graphismes sont fluides, lisibles et il y a même un moteur physique. N'est-ce pas l'essentiel ?

En Deux Mots

Avec ses graphismes médiocres et sa difficulté incroyablement élevée, The Regiment a tout pour décourager un joueur normalement constitué. Par contre, si vous êtes un psychopathe en mal de défis et que avez 40 euros à dépenser, foncez !

- [+] Enfin un challenge !
- [+] Mode de jeu multi en coopératif
- [−] Difficulté rebutante
- [−] Graphismes hideux

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



« Pipo pipo ! Achète ma table à 600 dollars ! »

Les Sims 2
La Bonne Affaire

CRISE DE CONSOMMATION AIGUË


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE

Jack Daniels est un jeune célibataire à peine débarqué dans ce joli quartier de Sims. Il aime le fric et les grosses femmes qui puent, mais il est relativement timide. Il met donc sa vie sentimentale de côté pour se lancer dans le business. Aussitôt arrivé dans sa nouvelle maison, il la transforme en magasin. Hop une caisse enregistreuse, une enseigne de jeux vidéo ! Mais de produits, Jack n'en a pas. Alors, il décide de vendre ses meubles à la place. De nombreux Sims, attirés par cette étrange boutique, investissent les lieux. Ils s'installent dans le canapé de Jack, achètent sa table, se servent de ses toilettes… Jack ne sait plus où donner de la tête et se fatigue bien vite ! Alors il préfère se coucher, plutôt que d'encaisser les acheteurs. Ceux-ci, énervés par le service déplorable, jettent rageusement leurs achats à terre et s'en vont, indignés. Le lendemain, Jack meurt de faim, car il a vendu sa cuisinière.

Un taxi nommé Doloreane

Oui bon, je vais plutôt tenter un des scénarios proposés par la nouvelle zone de l'extension La Bonne Affaire. Chico Ramirez est l'heureux propriétaire d'un magasin de meubles. Ce matin vers dix heures, il prend le taxi pour son premier jour de boulot. Un employé est déjà présent. Il peut en recruter d'autres et leur assigner diverses tâches. Embobinage de clients, restockage, décoration, nettoyage… pas le temps de traîner. Après une journée éreintante, Chico reprend un taxi en sens inverse, arrive chez lui à… dix heures du matin ??? À l'heure où il avait quitté les lieux donc… Ah oui mais non, si le temps ne se déroule pas en parallèle dans les deux lieux, ça va pas être possible ça ! Les Sims sont les Sims, et je veux bien accepter toutes sortes d'idioties et d'absurdités, mais là c'est un poil trop !

APRÈS LA GLANDOUILLE EN FAC ET LES SOIRÉES EN BOÎTE, FINI DE RIGOLER, FAUT ALLER AU TURBIN. ET ÇA NE VEUT PAS DIRE ENVOYER UN SIM AU BUREAU POUR LA JOURNÉE. CETTE FOIS, LE JOUEUR MET LA MAIN À LA PATTE, ET AU TIROIR-CAISSE.

Du jouet au jeu

Bon, oublions cela. La Bonne Affaire apporte quelques nouveautés sympas, pas forcément liées aux boutiques, comme l'inventaire ou les points d'influences, qui permettent de pousser un Sim à faire un truc spécifique avec un autre, genre jouer, se bagarrer, lui nettoyer les narines ou je ne sais quoi. Tout ce qui concerne la gestion risque de dérouter un peu les joueurs tranquilles qui s'amusent avec leur Sims comme avec des poissons dans un aquarium. L'entreprise, ce n'est pas pour tout le monde ! Mais on ne peut pas nier que cette extension soit conséquente et digne d'achat. Pour les acharnés des Sims, bien sûr.

Fumble



Eh oui, papa dort en pleine journée. Mais papa est bien obligé si les jours des Sims durent 48 heures.



Le stand de limonade des enfants, le plus charmant des symboles du capitalisme sauvage.

Un peu de technique

Ça rame et ça bugge comme d'habitude, tout comme les graphismes et les animations sont toujours aussi sympas. Tout de même, au lieu de bosser sur des tonnes d'extensions, EA ferait mieux d'optimiser encore leur moteur et peaufiner leur gameplay. Comme toujours, tablez plus sur 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo pour être confortable.

En Deux Mots

Un peu difficile de rentrer dans l'ambiance de cette extension, quand devenir propriétaire d'un magasin ne semble être qu'un hobby mal géré par son Sim, entre famille et vraie profession…

+ Les points d'influence
+ Toujours très marrant
− Les failles temporelles
− Les affaires, c'est du boulot

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR SWORDFISH STUDIOS/ GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les matches d'antan se jouent en noir et blanc, mais avec les joueurs d'aujourd'hui. Bizarre !

ALORS QUE LE TOURNOI DES SIX NATIONS BAT SON PLEIN, LES JEUX DE RUGBY FLEURISSENT ICI ET LÀ. ET CERTAINS FANENT PLUS VITE QUE D'AUTRES !


Pour beaucoup, le rugby est un sport obscur. Les règles sont, il est vrai, assez difficiles à comprendre lorsque l'on est à jeun. Alors, pour vous permettre de briller en société si - par malheur - vous vous retrouvez à discuter avec ces brutes épaisses devenues des icônes gay à la faveur de quelques calendriers, voici les rudiments de ce sport. Hormis effectuer une passe vers l'avant, tout est permis : piétiner son adversaire s'il est hors jeu, le percuter comme un 38 tonnes s'il porte la balle, lui mordre l'oreille lors d'une mêlée… Un sport viril, mais correct, dit-on. Bref, un sport d'Anglais, imaginé par un certain par William Web Ellis en 1823 et réinventé par les Français depuis quelques mois ! Trêve de chauvinisme : Rugby Challenge 2006 est développé par Swordfish Studios. Ce nom vous dit quelque chose ? C'est normal, car on lui doit l'excellent Jonah Lomu (1999) et l'exécrable World Cup Rugby (2005).


Il n'y a pas que Gruth qui donne dans la caricature… Swordfish Studios aussi !

Rugby Challenge 2006

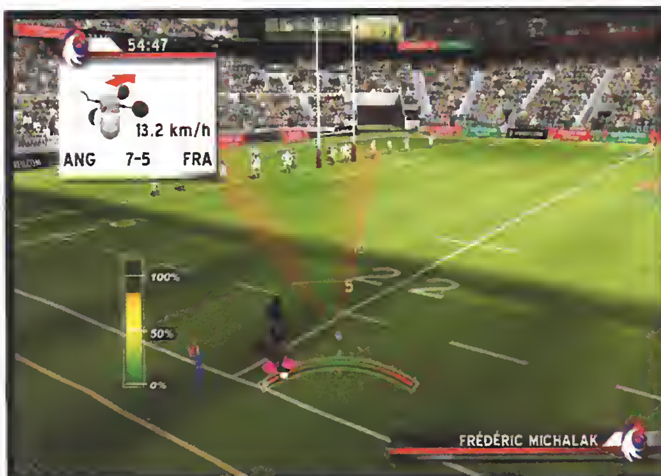
MÊLÉE OUVERTE

Match d'antan

Comme ses deux aînés, ce titre est résolument orienté vers l'arcade. Une passe à gauche, une autre à droite, une feinte à deux balles et aucune combinaison en sortie de mêlée. Du coup, les actions sont répétitives et prévisibles… Encore heureux que le ballon soit ovale : ses rebonds capricieux pimentent des actions tristes à mourir ; d'autant que le jeu au pied, bien trop lent, est inutilisable. Dommage, car pour une fois les modes de jeu relevaient d'une certaine originalité : outre les compétitions officielles et sous licence, on trouve une dizaine de défis, qui vous permettent notamment de revivre les matchs d'antan. En noir et blanc, mais sans les commentaires mythiques de Roger Couderc. Sachez cependant que ceux de Jean Abeilhou et Jérôme Cazalbou n'ont rien à leur envier. On évite même les expressions aussi ridicules qu'incompréhensibles comme « le cochon est dans le maïs », « la cabane est tombée sur le chien »… Au moins, la bande-son, elle, ne donne pas dans la caricature, contrairement aux graphismes. Ces derniers ont un style : on aime ou on déteste. Perso, je déteste. Au final, le seul atout de ce jeu reste le mode Carrière, avec des entraînements variés et pour une fois intéressants. Encore faut-il, bien sûr, se résigner à enchaîner des matches qui ressemblent autant au précédent qu'au suivant. Et ça, à moins d'être comme le héros du film Memento (qui a perdu la mémoire immédiate), ce n'est pas gagné…



Socrates



Les pénalités et transformations se jouent en trois temps. Direction, puissance et précision.

Un peu de technique

Rugby Challenge 2006 a été conçu pour fonctionner avec les cartes graphiques utilisant les puces suivantes : Radeon 8500, 9000 et plus, GeForce3 ou plus et Parhelia. Si vous ne possédez pas une de ces cartes, ce n'est pas grave : vous aurez une bonne raison de ne pas jouer à ce jeu !

En Deux Mots

PAS VRAIMENT BEAU, PAS VRAIMENT FUN… RUGBY CHALLENGE 2006 N'A POUR LUI QUE SES COMMENTAIRES ET LES SÉANCES D'ENTRAÎNEMENT. COMME DIRAIT CYRANO, OUI AURAIT ASSURÉMENT FAIT UN EXCELLENT PILIER : C'EST UN PEU COURT, JEUNE HOMME !

- + Les commentaires
- + Le mode Carrière
- − Actions répétitives
- − Graphismes « bof »

6 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

ATTENTION MESDAMES ET MESSIEURS, L'ATHLÈTE ROBERT RAKLET SE PRÉPARE POUR SON ÉPREUVE. C'EST PARTI ! OH LÀ LÀ, QUEL SUPERBE SAUT, IT'S INCREDIBLE. AH, ON ME DIT QU'IL S'EST PÉTÉ LE GENOU PENDANT LA RÉCEPTION, QUEL DOMMAGE !

PUBLIC AVERTI · INTERNET 8 · LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Cyanide/France
TEXTE ET VOIX en français



Chaque cible manquée, c'est un tour de pénalité supplémentaire.

Un peu de technique

Même avec tous les détails au max, vous n'aurez pas besoin d'une bête de course pour jouer avec fluidité. Optez pour un processeur cadencé à 1,5 GHz et 512 Mo de Ram pour obtenir les meilleures performances.


L'épreuve de bobsleigh démarre en deux temps : la poussée et le placement des quatre participants dans le bob.

Winter Challenge

SOPORIFIQUE



En biathlon, la gestion de l'endurance est primordiale pour terminer une course et tirer correctement sur les cibles.

Vous êtes branché J.O. d'hiver, télésiège, neige et vin chaud ? Alors, j'ai peut-être quelque chose pour vous : Winter Challenge. Au programme, vous découvrirez diverses épreuves (bobsleigh, biathlon, ski de fond, ski alpin, saut à ski…), de nombreux athlètes taillés pour chaque sport et des effets climatiques.
Ici, le gameplay s'avère relativement simple. Chaque discipline propose plusieurs jauges horizontales et verticales qu'il faut remplir au moment opportun. Grâce à un bon timing, ces indicateurs permettent de donner une bonne impulsion pour le saut, un démarrage canon pour une descente ou gérer convenablement son endurance en biathlon.
La véritable difficulté vient de la météo qui peut influencer le comportement du personnage. Comme le vent qui déséquilibre lors d'un saut à ski. Notez que la moindre chute est éliminatoire pour la majorité des épreuves. Afin de ne pas frustrer totalement le joueur, un système (limité en nombre d'utilisations) nommé « retour arrière » a été implémenté. Ce qui permet de rejouer une action jusqu'à trois secondes en arrière et modifier sa trajectoire. C'est parfait pour moi qui ai la fâcheuse tendance à me manger les portes pendant les épreuves de ski.

La gamelle

Il n'y a pas grand-chose à redire à cette jouabilité basique qui permet au grand public de se lancer dans Winter Challenge. Par contre, autant être clair tout de suite, côté fun, ce n'est pas gagné. Ici on parle de réalisme, mon bon monsieur, mais sans les sensations qui vont avec.

C'est bien là le problème. Se lancer dans une descente de bobsleigh, j'imagine que c'est tripant en vrai. À la télé, c'est déjà moins passionnant, mais en jeu vidéo, c'est carrément ennuyeux. Je ne parle même pas des épreuves de ski de fond, c'est à se flinguer. Malheureusement, il est impossible de se rabattre sur des effets visuels dignes de ce nom. Il est vrai qu'un effort côté graphisme aurait été apprécié, parce que les spectateurs en bitmap, c'est quand même limite. Tout comme les animations qui manquent de fluidité et les environnements qui ne sont pas franchement au goût de nos petits yeux fragiles. Quoi qu'il en soit, mis à part ceux qui se laisseront tenter après l'engouement des Jeux Olympiques de Turin, il est clair que Winter Challenge ne va pas orner nos étagères.

Cyd

J.O virtuel

Que ce soit en Hot Seat, en LAN ou sur le net, Winter Challenge permet de s'affronter à plusieurs lors des épreuves de son choix. Il existe même un système de compétitions mensuelles via le Month Challenge. Il s'agit en fait d'un classement internet indiquant les meilleurs chronos sur une piste précise.

En Deux Mots

Winter Challenge propose toute une variété d'épreuves et d'athlètes ainsi qu'une prise en main rapide. Par contre, la réalisation laisse vraiment à désirer. C'est clairement le genre de titre qui mériterait un meilleur moteur physique et un emballage visuel nettement plus poussé.

- + Mode retour arrière
- − Visuellement décevant
- − Collisions et animations ridicules
- − Manque de fun

Technique	5
Artistique	4
Intérêt	4

TOUT PUBLIC	INTERNET 8	LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Load Inc./France
TEXTE en français ET VOIX sans



Mad Tracks

TITES TUTURES

EN DÉVELOPPEMENT DEPUIS DEUX ANS DANS LES STUDIOS PARISIENS DE LOAD INC., MAD TRACKS ARRIVE ENFIN DANS LES RAYONS. PETIT JEU D'ARCADE SANS PRÉTENTION, IL POURRAIT NÉANMOINS ÊTRE LE TITRE QUI VA VOUS REDONNER ENVIE D'AVOIR DES AMIS.

Révisitant un concept un peu oublié depuis l'excellent Re-Volt, Mad Tracks propose à son tour des courses de modèles réduits en poussant le concept un peu plus loin. Outre des circuits classiques où la vitesse prime, le titre dispense également toute une série de petits défis débiles et rigolos à la sauce Nintendo. Qu'il s'agisse de nettoyer une surface de tous les objets qui l'encombrent, de récolter des « sucreries » ou encore de jouer aux gendarmes et aux voleurs, il y en a pour tous les goûts. Graphiquement plutôt joli, sans être non plus du calibre d'un Need for Speed, Mad Tracks séduit avant tout par les possibilités de franche rigolade qu'il offre en multi. Sans pousser l'analogie trop loin, on peut qualifier le titre de Load Inc. d'équivalent PC au célèbre Mario Kart de la console nippone. Maniabilité arcade, bonus à récolter pour obtenir moult armes et atomiser la concurrence à coups de lance-roquettes ou autres cadeaux piégés, tout est réuni pour se payer un bon délire entre potes. Et l'on préférera d'ailleurs ces parties contre de vrais joueurs au mode solo, un peu faiblard, même si l'I.A. ne se débrouille pas trop mal (mieux que Fumble, en tout cas).

Mad Tracks Mania

Petite subtilité, histoire d'apporter sa part d'originalité : les voitures disposent d'un ressort qui gère leur propulsion. Il faut donc veiller à bien doser ses accélérations sous peine de se retrouver coincé bêtement en plein milieu de la piste, sans aucune puissance sous le capot. Une difficulté supplémentaire qui ajoute un (très léger) côté tactique aux courses. Malgré un nombre de décors relativement limité et des types de véhicules qui se cantonnent à « léger, lourd ou sportif », Mad Tracks évite l'écueil d'être trop répétitif. Essentiellement grâce à des tracés bien pensés et une grande variété dans les défis proposés. Au final, un produit plutôt sympa, à la prise en main immédiate, qui ne marquera probablement pas l'histoire des jeux vidéo mais qui demeure une alternative idéale aux parties de Worms qui accompagnent souvent les fins de soirées arrosées.

Faskil



O.K., il a un gros lance-roquettes, moi pas. JE ME CASSE !



Sans être une claque visuelle, Mad Tracks n'en demeure pas moins mignon et coloré.

Un peu de technique

Pas trop de soucis de ce côté-là, le moteur du jeu n'est pas particulièrement gourmand. Vous pourrez donc sans mal le faire tourner sur la config mini recommandée par l'éditeur. Ça change.



Les cadeaux empoisonnés inversent les commandes de votre bolide. Du coup, pas facile de rester sur la piste.

En Deux Mots

Mad Tracks ne marquera certes pas l'histoire du jeu vidéo, mais pour ceux qui cherchent un petit truc sympa pour jouer entre potes ou dans les LAN entre deux tournois de War3, il mérite sans conteste le coup d'œil.

+ Fun à plusieurs
+ Pas cher
- Pas franchement révolutionnaire
- Moyen si vous n'avez pas d'amis

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



Pas de panique, c'est tout à fait normal !

Wings over Vietnam

LA MENACE PHANTOM

Tiens, un simulateur de vol sur la guerre du Vietnam. Bon, voyons ce qu'il a dans le ventre. Options : réalisme à fond. Combat rapide : me voilà aux commandes d'un F4-Phantom, quelque part au-dessus de la jungle. Je regarde en bas… Pas d'arbres. Comment ça, pas d'arbres ? Vous êtes sûr ? Au Vietnam ? Ben oui. O.K., on va faire une petite expérience : je coupe les gaz, je sors le train d'atterrissage et je laisse l'avion descendre tout seul, sans toucher les commandes. Quand je touche le sol… boïng, je rebondis deux fois, puis je me pose et continue à rouler. Alors que j'arrivais à 400 km/h, dans une rizière. En passant à côté d'un canon de DCA j'en profite pour faire un petit coucou de la main aux soldats nord-vietnamiens médusés, puis, toujours sans moteur, je roule jusqu'à Hanoi. Là, je remarque un autre détail gênant : arrivé en plein centre-ville, je traverse les bâtiments sans problème. Ouah, quand ils ont baptisé ce zinc le « Phantom », ils ne plaisantaient pas…

VOUS AVEZ ENVIE DE BALANCER DU NAPALM PARTOUT, D'ASPERGER DES VILLAGES AVEC DE L'AGENT ORANGE ET DE VOUS FAIRE DESCENDRE PAR DES MIGS ? BAH, OUBLIEZ, ÇA NE VAUT PAS LE COUP.





CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Bold Games
DÉVELOPPEUR Third Wire Productions/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Wings over n'importe où

Malgré ce premier contact déplorable, Wings over Vietnam n'est pas nul. Certes, il a quelques petits problèmes d'atterrissages et de collisions, des modèles de vol ultra-simplistes et des décors indignes d'un simulateur moderne, mais ses avions sont plutôt jolis et il propose pas mal d'appareils originaux. Il faut dire aussi qu'il y a très peu de simulateurs dédiés au Vietnam… Et pour de bonnes raisons : à cette époque, les jets sont devenus trop rapides pour qu'on puisse viser manuellement avec beaucoup de précision, mais l'électronique embarquée est encore trop primitive pour compenser. Bref, c'est assez frustrant, et le manuel n'arrange rien : extrêmement avare en renseignements utiles sur l'armement ou le fonctionnement de l'avionique, il ne sera pas d'un grand secours aux débutants qui ne connaissent pas déjà par cœur les spécificités d'emploi des MK-20 Rockeye et autres AGM-45A Shrike. Autre regret : les trois campagnes dynamiques proposées (toutes côté américain) manquent d'explications, les briefings n'apprennent rien, et il n'y a pas grand-chose à tirer des plans de vol. Bref, un jeu trop terne, à réserver exclusivement aux fans inconditionnels du Skyhawk, du Thunderchief et de l'Intruder.

Atomic





Oups, là je crois que j'ai loupé mon coup…

Un peu de technique

Wings over Vietnam étant en fait une conversion du vieux Strike Fighters : Project 1, il se contente sans mal d'une machine vieille de deux ou trois ans.



Les traducteurs du manuel américain ne savaient pas que les touches ne sont pas au même endroit sur des claviers AZERTY, du coup les commandes sont fausses… N'oubliez pas de tout reconfigurer.

En Deux Mots

Après avoir modélisé tous ces beaux avions, les développeurs étaient trop fatigués pour ajouter le Vietnam en dessous. Le résultat final est trop superficiel pour retenir longtemps l'attention.

- \+ Période assez originale
- \+ Large choix d'appareils
- − Simulation très approximative
- − Documentation trop légère

TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	4



Passer la balle après un plaquage raté, ça change tout !

Selon certains, il faut être sacrément dérangé pour jouer au rugby, un sport si viril que les joueurs y laissent parfois un doigt, un œil, un nez ou une oreille. D'ailleurs, ce n'est pas étonnant si, à la tête de l'équipe de France, on retrouve un certain Jo Maso. Pour coller un peu plus encore à la réalité de cette discipline, les studios canadiens EA Sports ont mis l'accent sur l'intensité des actions. Pour la première fois dans l'histoire de la série, il est enfin possible d'effectuer un plaquage haut, une sorte de manchette portée avec le bras au niveau de la gorge… Avec tout ce que cela implique, à savoir la blessure potentielle de votre victime et le risque de sanction comme une expulsion temporaire de dix minutes. Mais il faut parfois employer les grands moyens pour mettre hors d'état de nuire certains adversaires. Comme ceux qui portent une étoile au-dessus de la tête !

Rugby 06

BOUCHERIE EXSANGUE



« C'EST LA MORT, C'EST LA VIE. VOICI L'HOMME CHEVELU, QUI FAIT BRILLER À NOUVEAU LE SOLEIL POUR MOI. EN HAUT DE L'ÉCHELLE, TOUT EN HAUT, LE SOLEIL BRILLE ! » TRADUCTION DES PAROLES DU HAKA.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/Canada
TEXTE ET VOIX en français

Ce petit signe distinctif signifie qu'ils sont, sur un éclair de génie, capables de renverser bien des situations, en transperçant les lignes adverses par exemple.

La position (ridicule) de Johnny Wilkinson a fait des émules.



Des détails de taille !

Les précédents volets de la série proposaient des phases de jeu hachées par les mêlées, les pénalités et les touches. Pour faire de ce défaut un lointain souvenir, de nouvelles possibilités vous sont désormais offertes, et toutes se révèlent fort intéressantes. Par exemple, le fait de jouer une pénalité à la main peut prendre à défaut une défense alors qu'elle est en train de se replacer. En effectuant une remise en jeu sans attendre que les joueurs soient alignés, le risque de perte de balle sur une touche est nul. Et vous pourrez enfin effectuer une passe après un plaquage, pour éviter de recourir toutes les dix secondes à une poussée en mêlée. Sur un plan technique, le jeu est toujours aussi impressionnant : tant au niveau graphique que de la bande-son. Mais pour ce qui est des modes de jeu, on était en droit d'en attendre un peu plus de la part d'un éditeur comme Electronic Arts. Pas de mode Carrière, licence « bidon » pour les rugbymen évoluant dans le championnat de France… Des détails auxquels les joueurs occasionnels ne prêteront pas attention, mais que les vrais fans trouveront inacceptables !

Socrates

Un peu de technique

Les versions testées ne supportaient pas les ensembles « clavier et souris sans fil ». La navigation dans les différents menus était rendue pénible, le programme estimant que les touches bas et droite étaient enfoncées. Au pire, un patch devrait rapidement être disponible sur le Net.

Voilà ce qui arrive à un pigiste rendant son texte en retard...





En Deux Mots

Remarquable d'un point de vue technique, Rugby 06 propose surtout de sacrées innovations, qui donnent une intensité incroyable aux rencontres, sans aucun temps mort !

- + Graphiquement impeccable
- + Les passes après plaquage
- + Les manchettes à la gorge !
- − L'absence de mode Carrière

TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	7



Ils ne me feront pas croire que c'est pour leur consommation personnelle !

S.W.A.T. 4 The Stetchkov Syndicate

FPS POUR FLICS D'ÉLITE

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Vivendi Universal Games **DÉVELOPPEUR** Irrational Games/Australie **TEXTE ET VOIX** en anglais dans la version testée

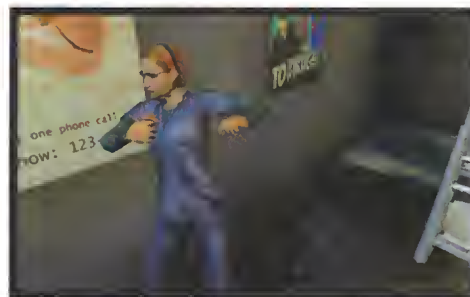
BIEN PLUS QU'UNE SIMPLE EXTENSION THE STETCHKOV SYNDICATE EST AUSSI UN ÉNORME PATCH QUI RÉUSSIT À CORRIGER LES DERNIERS DÉFAUTS DE SWAT 4.

Bien que toute l'industrie du jeu vidéo pousse les développeurs à créer des produits de plus en plus faciles, Irrational Games se refuse à faire la moindre concession quand il s'agit de simulation. Pour terminer les sept missions de The Stetchkov Syndicate, vous devrez redoubler de rigueur, car l'I.A. ne vous fait aucun cadeau. Les ennemis n'attendent plus que vous ayez fini d'ouvrir une porte pour faire feu : ils tirent à travers et vous abattront avant même de vous voir ! S'ils font mine de se rendre, menottez-les, sinon ils ramasseront leurs armes et vous descendront quand vous aurez le dos tourné. Pour les maîtriser, une fois que vous les aurez aspergés de deux litres de gaz lacrymogène, vous pourrez leur distribuer des bourre-pif jusqu'à ce qu'ils se montrent moins récalcitrants. Attention cependant à ne pas abuser des brutalités policières, surtout lors de votre intervention dans la maison de retraite. J'ai pu y apprendre à mes dépens que les vieilles dames supportent mal de se faire rouer de coups de poing. Disons que ça les calme… définitivement. En multi, les missions en coopération font leur grand retour : cette fois-ci, vous pouvez jouer à dix joueurs et profiter du système de voix par IP intégré au jeu. Pour améliorer la cohésion du groupe, il est possible de désigner un chef qui sera le seul habilité à envoyer des ordres. Les autres modes multijoueurs bénéficient du nouvel arsenal et en particulier du fusil à lunette et du lance-grenades (non létales) dont l'utilisation est très tactique. Le reste de l'équipement fait plus figure de gadget. Enfin, sachez qu'on peut à présent lancer des votes pour kicker un joueur ou changer de carte, des options qui faisaient défaut au jeu original. Finalement, cette extension ressemble beaucoup à un excellent patch, dommage qu'elle ne contienne pas un peu plus de niveaux et de matériel.

Dr.Loser

+ SWAT 4 approche de la perfection
+ Difficulté accrue
− Manque de contenu

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	8	7



Pour la soumettre, j'hésite entre une gauche dans la tempe ou une grenade en caoutchouc dans le ventre.

Empire Earth II The Art of Supremacy

DEUXIÈME COUCHE DE N'IMP'

COMME EMPIRE EARTH II AVAIT FAIT PERDRE PLUSIEURS POINTS DE SANTÉ MENTALE À ATOMIC, J'AI PRÉFÉRÉ M'OCCUPER DE L'EXTENSION MOI-MÊME. AÏE.

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Sierra Entertainment **DÉVELOPPEUR** Mad Doc Software/États-Unis **TEXTE** en anglais



C'est lui qu'on aurait dû appeler Alexandre le Grand…



+ La campagne napoléonienne
− Très peu de nouveautés
− Empire Earth II, à la base…

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	4

Histoire de réveiller un peu les joueurs d'Empire Earth II, Mad Doc leur propose The Art of Supremacy, qui rajoute trois civilisations n'ayant pas encore rejoint la grande fête du bizarre. Rappelons que EE2 est un STR permettant à divers peuples de s'affronter les uns les autres à travers plusieurs époques, de l'âge de pierre à celui des murs plasma. La multiplication des unités, visuellement différentes, et celle des ressources à récolter n'existe réellement que pour cacher un gameplay de STR classique, avec de la microgestion poussée à son paroxysme et des tonnes d'options dont la moitié ne servent à rien. Évidemment, comme il ne faut pas qu'un écart de civilisation trop grand empêche un joueur de rattraper son retard, la différence de technologie n'est finalement pas si flagrante sur le terrain. En gros, cela prendra deux minutes à quatre Mirages de l'âge industriel (si si) pour raser une tour en bois médiévale. Au-delà de l'absurde habituel à la série, l'extension The Art of Supremacy apporte quelques nouvelles campagnes. Construire l'Égypte, O.K., mais les affrontements de tribus Massaïs en 2037, dont l'une est soutenue par la « Globo Corp »… Au secours. On se croirait dans un mauvais Tintin. Au final, seule la défense du Tsar Alexandre contre l'invasion napoléonienne s'avère intéressante. Même en rajoutant deux grandes batailles historiques, ça fait pas beaucoup de contenu je trouve. Des nouveautés de gameplay ? D'interface ? Deux, trois sans importance. Et techniquement, ne rêvez pas, EE2 reste complètement dépassé. Bref, une extension mineure pour jeu moyen, qui devrait à peine satisfaire les fans…

Fumble


Pour faire plaisir à tout le monde, même aux tricheurs, le wallhack est intégré au jeu.


Si vous étiez fans des premiers FPS de Red Storm Entertainement, je vous conseille de lire cet article avec une boîte de kleenex à portée de main, non pas pour éponger le fruit de votre excitation, mais pour essuyer vos larmes. À l'origine, Lockdown a été développé sur console et ça se voit. Afin de rendre le jeu accessible aux fraggeurs du dimanche qui jouent au gamepad vautrés sur leurs canapés, Ubisoft a simplifié le gameplay au maximum. La carte tactique a tout bonnement disparu, et vous n'avez plus qu'un seul squad auquel vous ne pouvez envoyer que des ordres rudimentaires. Pire : les niveaux sont devenus très linéaires. La mission typique vous demande d'aller d'un point A à un point B en suivant une suite de couloirs et de salles, sans vous laisser aucun choix sur l'itinéraire. Au moins, vous ne risquez pas de vous perdre, surtout que les environnements sont découpés en petits morceaux indépendants les uns des autres.

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Red Storm Entertainment/ États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée

Rainbow Six Lockdown

RAINBOW SIX POUR LES NULS

CHOUETTE, MES COLLÈGUES ME LAISSENT TESTER LE NOUVEAU RAINBOW SIX ! À MOI LES ARMES RÉALISTES, L'INTERFACE DE COMMANDEMENT HYPER POINTUE, LES BRIEFINGS À N'EN PLUS FINIR… POURQUOI VOUS RICANEZ, J'AI DIT UNE BÊTISE ?

Bienvenue à Hollywood

Comme si la suppression de tout l'aspect tactique ne suffisait pas, Ubisoft a aussi jugé utile de gommer tout réalisme du jeu. À présent, quel que soit le niveau de difficulté, votre personnage peut encaisser cinq ou six balles avant de mordre la poussière. Il court à plus de quarante à l'heure, et il vise avec une précision parfaite sans même avoir besoin d'épauler. C'est bien simple : on croirait jouer à Counter Strike contre des bots ! En parlant d'I.A., celle de Lockdown est catastrophique. Les ennemis se déplacent à découvert sans raison et réagissent rarement quand vous leur tirez dessus. Leurs positions n'étant pas aléatoires comme dans The Regiment ou SWAT 4, il suffit de mémoriser où ils apparaissent pour terminer un niveau sans problème. La quarantaine d'armes, puissantes, précises, ne souffrant de presque aucun recul, est à l'image du jeu : inintéressante. Leur maniement est aussi passionnant que de jouer à Duck Hunt à la souris. Si on ajoute à ça la possibilité de sauvegarder quand on veut, à moins d'être totalement novice ou d'utiliser un joystick, Lockdown n'offre strictement aucun challenge.

Dr.Loser

Une caméra de sécurité est dissimulée sur ce screenshot, sauras-tu la repérer ?




Un mur, un angle, une I.A. stupide, six cadavres. Classique...



Un peu de technique

Les graphismes sont sobres, et pour peu que votre PC ait moins d'un an, vous pourrez jouer en 1280x1024 avec tous les détails réglés au maximum. Par contre, le moteur physique est vraiment rudimentaire et toutes les sources lumineuses sont statiques ce qui donne un aspect figé aux environnements.

En Deux Mots

C'est officiel : Ubisoft vient de se mettre à dos les derniers fans de la série Rainbow Six. Vous prenez un tactical shooter, vous supprimez la tactique et le plaisir de tirer : vous obtenez Lockdown !

- [+] Beaucoup de missions
- [-] Trop simple
- [-] I.A. ridicule

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



X3 Reunion

ZONE INDUSTRIELLE SPATIALE



« Pour la reine ! », me dit l'alien débile avec la voix de Casimir et le jeu d'acteur des musclés.



TOUT PUBLIC

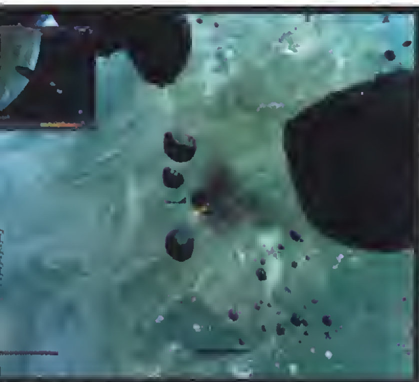
CONFIG MINIMUM CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Deepsilver
DÉVELOPPEUR Egosoft/Allemagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



La capture de vaisseaux (en passant d'un engin à l'autre ou grâce à un logiciel pirate illégal) reste un très bon moyen de se faire du fric.

UNE GALAXIE, C'EST GRAND, AVEC BEAUCOUP DE VIDE. EGOSOFT A DÉCIDÉ DE REMPLIR TOUT ÇA AVEC DES VAISSEAUX, DES STATIONS ORBITALES, DES ALIENS ET DES ASTÉROÏDES. DU COUP, C'EST UN PEU LE BOXON, MAIS ÇA DEVIENT LARGEMENT PLUS INTÉRESSANT, NON ?



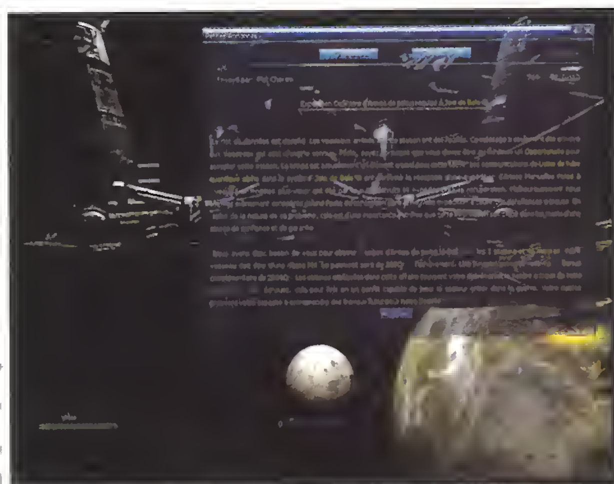


Cool, ça faisait longtemps que je n'avais pas eu l'occasion de jouer à Astéroïdes.

L'univers X est en fait un bout d'espace découpé en secteurs carrés, reliés entre eux par des portes d'hyper saut bidule truc. Celles-ci sont situées aux quatre points cardinaux de la zone de jeu (au-delà, un néant désespérant vous attend). On peut donc dessiner la carte d'X3 en 2D, avec ses différents chemins, ses culs-de-sac et ses raccourcis. Chaque secteur plante un décor spécifique : planètes immobiles, nuages cosmiques, champs d'astéroïdes, il y en a pour… pas beaucoup de goûts. Ensuite le tout est peuplé anarchiquement par des stations de production, commerciales ou militaires. Des taxis, des vaisseaux-écoles, des civils, des croiseurs ou des patrouilles de flics se baladent ici et là. Et puis parfois, une bande de pirates tente de s'en prendre à un marchand mal défendu. Dernier élément : vous, propulsé à deux à l'heure dans cet univers d'opportunités et de dangers. Oui, il faut bien le dire : X3, comme X2, est lent, poussif, soporifique, lourdingue. Pour gagner trois kopecks intersidéraux, on se traîne des heures d'une usine à l'autre, cherchant à grand-peine les meilleurs prix (la bourse spatiale n'a pas encore été inventée) ; on tente vaguement de chasser le pirate, mais ils sont bien trop forts au début. Trouver des missions de taxi, de commerce ou même d'assassinat demande une patience infinie, puisqu'on ne peut consulter les rares annonces qu'une fois arrimé à une station. L'univers X se base sur l'idée du rêve américain : la richesse et la gloire sont à portée de main, mais il va falloir en chier pour les attraper.

Les lemmings de l'espaaaace

Première partie : je tente l'aventure avec scénario, version normale. Dans la peau de Julian, je dois faire face à une menace extra-terrestre impitoyable dont on ne sait rien, les Kha'ak. Pas de bol, un bug incontournable me coince totalement dans un secteur : un combat entre Kha'ak et Argon fait planter le saut et le jeu n'arrive pas à terminer le conflit ! Ça ne m'étonne pas d'une I.A. qui vous crashe régulièrement dans



À chaque arrêt sur une station, une voix vous adresse un message de bienvenue répétitif. C'est détestable après une petite heure de jeu.

Chaque race (Argon, Paranid, Boron, etc.) possède son design de vaisseau, et c'est plutôt pas mal.



les astéroïdes, tiens (merci le pilote automatique)... Je recommence une partie libre, sans scénario. C'est toujours l'enfer pour débuter : les profits sont minimes, les temps de déplacement insupportables et les risques de bugs et de crash omniprésents. Je ne parle pas des longs voyages inutiles pour cause de rencontre malheureuse avec des pirates. Après tout, c'est le jeu. Oui mais, me direz-vous, il faut jouer longtemps, construire un empire commercial ; acheter plein de chasseurs, de transporteurs, et pourquoi pas un croiseur ? Oui je comprends bien. Les joueurs rêvant secrètement d'être à la tête d'une entreprise de routiers seront ravis de développer un tel réseau de commerce. Lorsqu'on est immergé dans l'univers X (son histoire, sa politique...) et que l'on supporte l'interface incroyablement absconse, la modélisation des personnages infâme et l'ignoble V.F., il doit être gratifiant de voir ses usines tourner et les marchandises se diriger là où le profit sera le meilleur. Contrôler de nombreux vaisseaux et apprendre à les programmer avec des scripts simples d'utilisation, ça peut être drôle. Tout cet aspect du jeu est indéniablement réussi.

Le grand frère se moque

Dommage que le reste ne suive pas. Les affrontements notamment, et ce malgré une « amélioration » par rapport à X2. À présent, le combat atteint le niveau d'un Wing Commander tout simple : un vieux gameplay dépassé il y a longtemps par XWing ou I-War... L'exploration n'est pas à la fête non plus. Traîner ses guêtres de secteurs en secteurs n'est pas follement excitant. On peut en fouiller les moindres recoins pour découvrir des stations cachées et ce genre de chose. Youpi alors. Ce manque de dimension épique est probablement ce qui plombe le plus X3. Décidément, tout cela ressemble à Elite, sans en être. David Braben lui-même, le papa de la fameuse simu spatiale, a affirmé récemment qu'Egosoft se plantait grave. Ouais, bah retourne coder le quatrième épisode au lieu de te moquer des petits camarades, toi. Je te rappelle que Frontier, ce n'était pas un modèle de réalisation non plus. Mais c'est vrai... la magie fonctionnait, contrairement à X3 Reunion. Je ne peux donc pas recommander ce jeu à un public assez large. Disons que si vous êtes un organisateur compulsif et fan de logistique, que vous avez énormément de temps libre et que vous aimez la lecture (« A Song of Ice and Fire », parfait), alors vous êtes prêt pour devenir un magnat spatial.

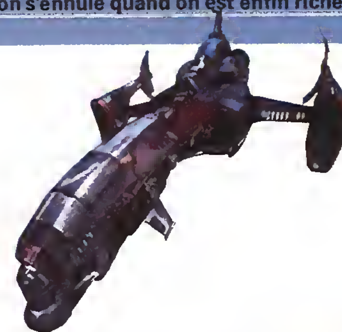
Fumble

Un peu de technique

X3 Réunion, c'est beau. Ça manque d'ambiance un poil, avec des objets 3D bien trop fixes, mais sinon on s'y croirait presque. En revanche, une grosse bataille entraînera des ralentissements sur la meilleure machine. Et ce n'est pas forcement le moment idéal pour ramer... À part ça, sauvegardez souvent, et ne vous reposez pas entièrement sur les sauvegardes automatiques.

« Faut jouer longtemps ! »

Oui je n'ai pas joué beaucoup, mais je suis allé chercher un vrai pilote, Patryn, qui traîne son empire depuis des mois sur la version américaine. J'espérais qu'il défende son bout de gras, au lieu de ça il a cassé X3 : mêmes critiques que moi, en pire. Sa conclusion : « J'ai conseillé ce jeu et j'étais sincère, mais aujourd'hui le fan boy a disparu et le déçu a pris sa place. Ce jeu nous plaît, car nous sommes nostalgiques d'Elite et c'est bien triste de s'en contenter. Pourtant, il y a un public pour ce genre de jeu, car X3 ne bougera pas avant un moment de mon disque dur et j'y jouerai régulièrement. Dommage que l'ambiance manque cruellement. » Et en plus, on s'ennuie quand on est enfin riche...





Eh ben voilà, je suis paumé. Je savais bien que j'aurais dû prendre à droite après le troisième caillou.

En Deux Mots

X3 : UN ÉNORME POTENTIEL, UNE RÉALISATION MODESTE ET DE LA POUDRE AUX YEUX. CE QUI SEMBLE ÊTRE UNE GRANDE AVENTURE N'EST AU FINAL QU'UN JEU DE GESTION CERTES COMPLEXE, MAIS PEU EXCITANT ET BOURRÉ DE DÉFAUTS (INTERFACE, I.A., V.F.). FAUT ÊTRE SACRÉMENT MORDU DU LIBRE ÉCHANGE POUR APPRÉCIER CE JEU.

+ Joli
+ Commerce réussi
− Combats et exploration ratés
− Réalisation rebutante

Note	Critère
5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Caméra Café 2

POURQUOI ?

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Indie Games Productions/France TEXTE ET VOIX en français

ÉTANT DEVENU MOI-MÊME SALARIÉ, J'ESPÉRAIS MIEUX APPRÉCIER L'HUMOUR REVANCHARD ANTI-CORPORATE DE CAMÉRA CAFÉ 2. RATÉ.

Ce deuxième titre tiré de la série télévisée que, pour des raisons qui me dépassent, certaines personnes trouvent drôle, est exactement comme le premier opus : basique, répétitif et ennuyeux. Le gameplay façon Dating Sim, à peine étoffé de quelques gadgets, n'a pas évolué d'un iota. Parmi les nouveautés : on peut diriger quatre personnages différents (JC, Hervé, Fred et Nancy) au cours de « l'aventure » et un réseau de caméra complet vous est proposé dans le but de piéger vos collègues. Alors que je m'endormais sur mon clavier, je me suis tout de même posé quelques questions. Pourquoi une suite ? Ça veut dire que le premier s'est bien vendu non ? Sinon ils n'insisteraient pas. On sait que l'avis de la presse de jeux n'influe quasiment pas sur les ventes, mais à ce point ? C'est en traînant du côté d'un Virgin pour mater les titres pas chers en rayon (afin de remplir la rubrique budget) que je suis tombé sur Caméra Café 2. Il était sorti depuis un certain temps, mais Nobilis n'avait pas jugé bon de nous l'envoyer (j'ai dû leur demander). Et ce n'est pas le seul cas d'oubli malencontreux : les étagères des magasins sont bien chargées en petits jeux cheap et inconnus aux allures de grosses daubes. Apparemment, si le prix reste en dessous de 25 euros, les éditeurs pensent que ça ne nous intéresse pas. Je vous assure que si, les amis. Peut-être possédez-vous une perle de gameplay parmi vos produits cheap, un peu comme certains jeux gratos sur Internet ! Bon pour Caméra Café 2 : non, c'est bien raté, désolé… Mais au pire, rappelez-vous qu'il n'y a pas de mauvaise publicité, comme disent les commerciaux.





Non, non et non, les histoires de fesses des employés de la Geugène ne m'intéressent pas.

Fumble

+ Réalisation correcte − Bien trop cher

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	4	3

Back to Gaya

BONNE NUIT LES PETITS

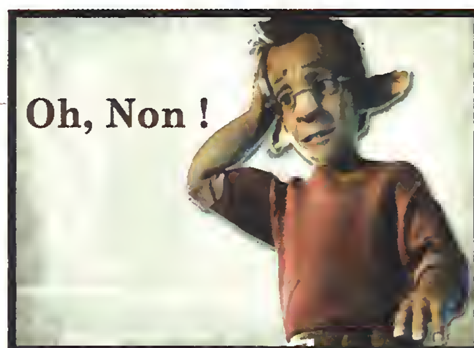
GAYA : UN DESSIN ANIMÉ, UN FILM, UN JEU. LE PREMIER CRÉE LA LICENCE, LE DEUXIÈME L'EXPLOITE ET LE TROISIÈME LA VIOLE.

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR 4head Studios/Allemagne
TEXTE en anglais ET VOIX en anglais

Contrôles approximatifs, animations bâclées, graphismes ternes à la Xbox, sous-titres « oubliés » sur les cinématiques, gameplay très limité, level design soporifique, action ultra répétitive, phases de course injouables, combats brouillons, I.A. inexistante, checkpoints insupportables,… Quel gâchis. Bon, en même temps, je m'en balance un peu de Gaya et de son peuple de nabots. Mais je dois avouer que je commençais à les trouver sympathiques. Que ce soient Boo et Zino ou les autres personnages secondaires, on sent qu'ils possèdent une profondeur qui leur vient du dessin animé. Franchement, ça donne envie d'en savoir un peu plus sur cet univers… Bah oui, que voulez-vous, on pense à des trucs idiots comme ça quand on va être papa. Bref. Le scénario aussi n'est pas si mal, puisque les gentils devront s'allier avec les méchants pour survivre dans le monde réel dans lequel ils ont été propulsés. Ils rencontreront aussi leur créateur et discuteront de libre arbitre, ce qui s'avère tout de même assez tordu pour un titre destiné à un public jeune. Moi ça me plaît. Malheureusement, j'ai abandonné le jeu avant cet épisode, absolument trop frustré par le gameplay. Si vraiment vous détestez les jeux vidéo et que vous ne souhaitez pas que vos enfants touchent un jour à cette drogue d'asociaux et finissent dans un reportage de TF1, alors je vous conseille de leur offrir Back to Gaya. Ça devrait les décourager pour un moment. Sinon, essayez plutôt Psychonauts.



Tout est géant, mais on ne croise aucun humain (une restriction technique) et c'est bien dommage.



Voici un screen qui résume bien le jeu.



Fumble

+ Le monde de Gaya − Globalement mauvais

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
4	5	3

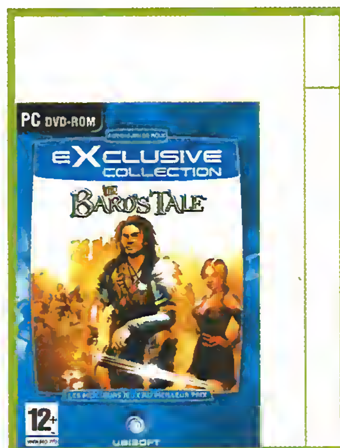
S.W.A.T. 4

Genre : FPS hyper tactique
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 32 Mo - Collection BestSeller de Vivendi Universal
Note : 8/10 dans Joystick N°169

15 euros ? 15 euros pour S.W.A.T. 4 ? On ne peut être qu'à la fois heureux de l'aubaine et légèrement agacé de le voir ainsi bradé. Il est rare d'avoir des jeux de cette pointure dans cette rubrique, et on ne peut que remercier Vivendi, mais tout de même, on préférait presque encore le voir au prix de 50 euros mérités. Que voulez-vous, on ne peut pas dire que ce jeu au gameplay lent, hyper précis et tactique soit dans l'air du temps. Allez, je suis sûr que la communauté sera prête à accueillir quelques bleus dans ses rangs pour les former et les envoyer en mission. Bientôt vos premières armes contre les terroristes de tout poil ? Je ne peux que vous le souhaiter.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



The Bard's Tale

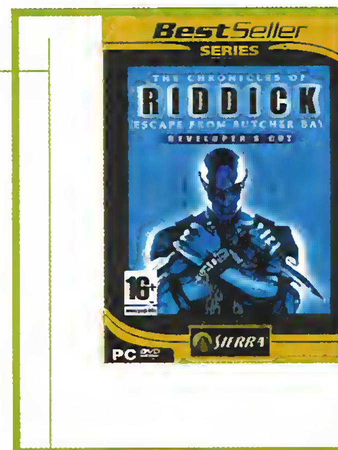
Genre : Action-RPG-blagues
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 4/10 dans Joystick N°174

Comme chacun le sait, le dernier jeu tiré de la licence Bard's Tale n'a rien à voir avec les RPG case par case de notre enfance. Enfin, de mon enfance, en tout cas. Non, celui-ci n'est qu'un bête hack&slash avec quelques éléments de RPG. Ce n'est pas spécialement laid, et pas vraiment beau. Le gameplay reste basique et répétitif. Heureusement, The Bard's Tale est bourré d'humour. C'est même le moteur de ce titre décalé. Alors 15 euros pour un produit normal de cette qualité, je dirais bof. Mais le même prix pour un petit jeu, plus une bonne tranche de rigolade, alors pourquoi pas ?

The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay

Genre : FPS coup de poing
Infos : Environ 15 euros - CPU 1,8 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Collection BestSeller de Vivendi Universal
Note : 8/10 dans Joystick N°167

Décidément, Vivendi nous gâte. Voilà qu'ils mettent un autre excellent titre à portée de nos maigres portefeuilles. Riddick, l'un des meilleurs FPS de l'année 2005, avec ses textures fines, ses modèles détaillés, ses ombres et ses lumières travaillées, son corps musclé, son odeur de fauve... Euh, bref, une très bonne ambiance et du gameplay bien pensé, tout ce qui faut pour s'amuser. À l'époque, son principal défaut était d'être assez court (environs 8 heures de jeu). Depuis, c'est devenu un peu la norme... Pas que ça excuse quoi que ce soit, bien entendu, mais maintenant qu'on le trouve à 15 euros, on ne peut plus lui reprocher grand-chose, à Riddick.





Silkroad

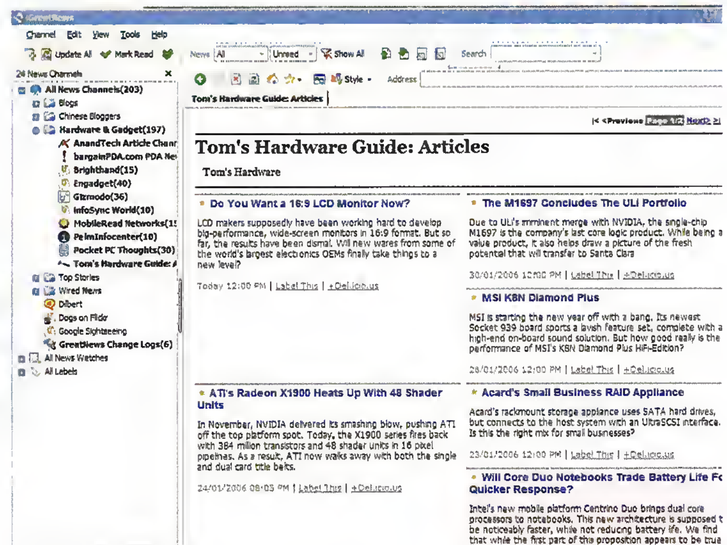
Genre : MMO explosif
Infos : Gratos - CPU 800 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - www.silkroadonline.net

Impossible de trouver une quatrième bonne affaire ce mois-ci, mais comme je ne veux pas reporter cette rubrique Budget, vu les deux excellents titres qu'elle annonce, je vais vous parler de Silkroad. Silkroad est un MMORPG coréen (style Lineage II) très joli et gratos. Cyd et Caf s'amusent bien dessus et j'ai voulu les y rejoindre. Le client se télécharge sur le site officiel et c'est l'affaire de quelques minutes pour créer un login, puis entrer dans le jeu. Ensuite, si vous n'avez pas de chance, Silkroad plante complètement, vous obligeant à faire un reset machine sauvage qui massacre définitivement votre Windows. Reste plus qu'à tout réinstaller. Heureusement, tout le monde ne s'appelle pas Fumble, et Silkroad c'est très bien, essayez-le ! Moi, je vais attendre un peu.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Alors ça y est, il suffit que les Macs changent de processeurs pour que vous dénigriez nos chers PC ? Vous devriez avoir honte ! Pour les courageux qui patientent encore avant de craquer, voici une petite sélection d'utilitaires qui vous feront presque oublier que pour l'instant, votre maître s'appelle toujours Bill...



Par défaut, Greatnews vous propose un résumé de l'actualitá sous la forme d'un « journal ». Un mode plus traditionnel est cependant disponible...

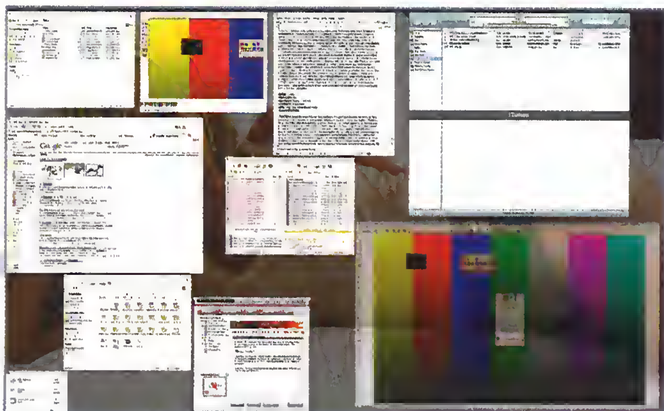
GreatNews

- VERSION : 1.0 beta
- ÉDITEUR : Curio Studio
- LICENCE : Freeware
- URL : www.curiostudio.com

Avec la multiplication des sites web, on se retrouve rapidement inondé par l'information. Difficile de la regrouper, de sélectionner le contenu pertinent du vague copier/coller ou des mauvaises traductions. L'arrivée des fils RSS a légèrement changé la donne, nous évitant d'ouvrir des tas de pages pour rien (et réduisant d'autant la quantité de pubs que l'on doit ingérer). Reste qu'il faut trouver l'outil magique, celui qui permet de consulter les RSS en toute convivialité. Il y a bien eu quelques bonnes tentatives, la plus connue étant FeedDemon (la bêta 2.0 vient de sortir et est très prometteuse), racheté par le site web Newsgator, tout comme le meilleur lecteur de RSS sur Mac : NetNewsWire. La version 1.5 Windows de FD reste malheureusement très loin de sa comparse en termes de fonctionnalités. Voici donc venir GreatNews, un petit logiciel sympathique, fort rapide et qui ne requiert pas .NET. Il ne consommera donc pas plusieurs dizaines de mégas de mémoire pour rien. On retrouve les bonnes fonctionnalités qui font plaisir, à savoir la possibilité de catégoriser les news, de créer des alertes en fonction de termes précis, ou de créer des recherches restreintes à certains feeds. Encore en développement, GreatNews fait partie des logiciels très prometteurs dont on se fera un plaisir de suivre l'évolution.

Comme la plupart des outils du moment, GreatNews peut vous aider à ajouter du contenu dans votre blog.

Configure Blog Tools
Configured Tools:
New Tool 1
Tool Details:
Name: New Tool 1
Type:
URL:
<Generic> / Blogger / Drupal / MovableType / TypePad / WordPress
variables in URL: %TITLE%, %TEXT%, %LINK%, %Author%
New | Delete | Save | Close

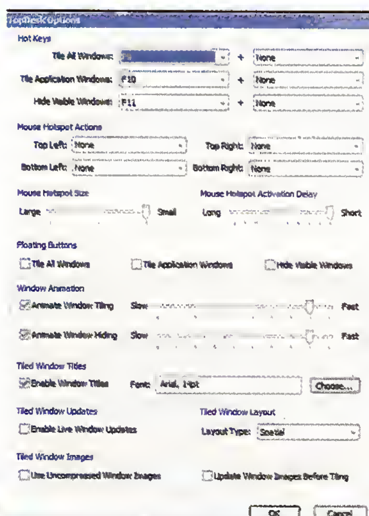


Il suffit d'appuyer sur la touche F9 pour que les fenêtres se rangent toutes seules

TopDesk

- VERSION : 1.4
- ÉDITEUR : Otaku Software
- LICENCE : Freeware
- URL : www.otakusoftware.com/topdesk

Vous connaissez la rengaine, nos PC deviennent tellement puissants que l'on n'hésite plus à lancer en parallèle un paquet d'applications. Résultat, on empile les fenêtres et l'on s'y perd. Même avec un grand écran, il n'y a rien à faire : au bout d'un moment, on ne s'y retrouve plus. Certes, nos amis de chez Microsoft proposent une barre de tâches pour se balader d'un logiciel à l'autre. Cette dernière s'est raffinée avec Windows XP, capable de regrouper dans un même menu les multiples instances d'une application. Tout cela est assez sympathique, presque utile. Mais pour ceux d'entre vous qui ont croisé « Exposé » sur Mac, la méthode de sélection de programmes de Microsoft semble héritée d'un temps lointain. Pour ceux qui n'auraient jamais vu la chose en vrai, il s'agit d'une série de trois touches (F9, F10 et F11) qui vous permettent au choix de mettre en exergue les fenêtres de toutes vos applications, toutes les fenêtres d'une application ou le bureau (en faisant le vide). Elles sont redimensionnées pour tenir sur l'écran et agencées pour que l'on puisse les sélectionner facilement. Le but étant, bien entendu de pouvoir se balader entre les programmes de manière visuelle. Et puis, ne nous voilons pas la face : voir des fenêtres s'animer de la sorte est assez jubilatoire. Sommes-nous donc incapables d'atteindre ce nirvana sur nos PC ? Certes, Microsoft nous promet des choses du genre avec son Vista, mais au vu des retards qui continuent à s'accumuler, on a franchement le temps de devenir maniaco-dépressif. Alors pour vous éviter des années de thérapies inutiles, je vous propose TopDesk, un petit logiciel sympathique qui ne ment pas sur ses intentions. Notez qu'ils auraient du mal à les cacher tant c'est une pure copie d'Exposé. Sauf que pour une fois, elle est amplement réussie. Le logiciel est configurable dans ses moindres détails : choix des touches, activation en plaçant la souris dans un coin de l'écran ou encore vitesse de déplacement des fenêtres, il n'y a pas grand-chose à redire. Reste que malgré tous les efforts de ses développeurs, certains petits points ne font pas illusion. Le véritable Exposé continue à jouer les vidéos, même minimisées et le rafraîchissement des fenêtres est instantané. C'est techniquement impossible dans l'état actuel de Windows. Notez également que cette beauté requiert un peu de puissance graphique, tout cela utilise en effet DirectX. Pas besoin d'une bête de course, même si l'auteur conseille un Radeon 9800 ou un GeForce 6800 pour être pleinement à l'aise. Reste qu'après quelques minutes d'utilisation, TopDesk remplace agréablement ce bon vieux « ALT + TAB » si peu parlant. Comme la plupart des plaisirs artificiels, il n'est cependant pas gratuit. Une petite dizaine d'euros amplement méritée pour un logiciel qui est de loin le meilleur du genre.



On trouvera même dans les options la possibilité de rafraîchir périodiquement le contenu des fenêtres (toutes les trois secondes uniquement).



Avec une suite de mires, de couleurs et de motifs, vous pourrez repérer rapidement les pixels défectueux. On admirera le « pixel stresser » qui change les couleurs rapidement pour tenter de débloquer les cristaux.

Dead Pixel Tester

- VERSION : 2.10
- ÉDITEUR : Data Product Services Ltd
- LICENCE : Freeware
- URL : www.dps.uk.com

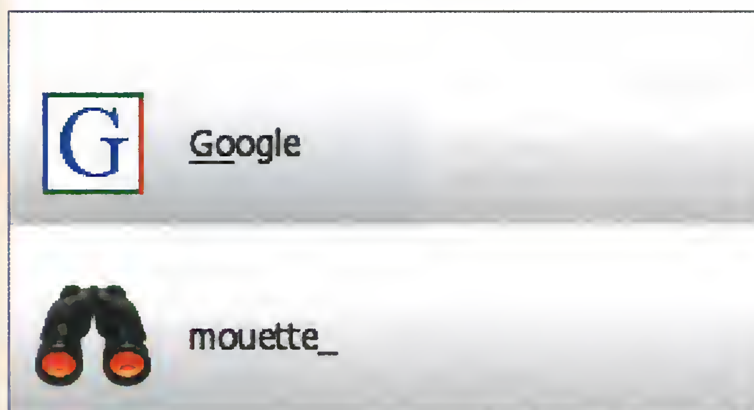
Il y a des sujets assez difficiles à aborder, ceux qui mettent mal à l'aise quand on les évoque. Au point qu'on préfère parfois ne pas y penser. Mais nous allons être courageux aujourd'hui et parler de ce drame des temps modernes : les pixels morts dans les écrans LCD. Ça y est, je l'ai dit, j'ai osé. Pour ceux qui ont un train de retard, rappelons que les dalles sont composées d'une multitude de petits cristaux tous autonomes les uns par rapport aux autres. Et il peut arriver que l'un d'entre eux soit « bloqué » créant un pixel restant totalement fixe, indépendamment de la couleur qu'il devrait afficher. Le plus surprenant est que si cela peut se produire au bout d'un certain temps, ces pixels sont coincés le plus souvent dès l'achat. Et si un œil averti peut parfois les détecter en quelques secondes, quand il s'agit de grands écrans c'est beaucoup moins évident. Voici donc venir un petit logiciel gratuit, le bien nommé Dead Pixel Tester. Il va afficher une série de couleurs à l'écran pour vous aider à repérer les pixels qui seraient bloqués. On appréciera également l'option qui consiste à les stresser pour tenter de les réveiller en déplaçant une petite fenêtre en dessous. Cela ne marche que dans de très rares cas, mais cela ne vous coûtera rien d'essayer.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ



Une lettre suffit pour trouver mon application préférée ! Un délice.



On s'habitue très vite aux raccourcis systèmes qui permettent de lancer entre autres des recherches dans son navigateur préféré. On en redemande.

Colibri

À force de vous trouver des logiciels indispensables tous les mois, je finis par empiler les répertoires par paquet de douze dans ma barre des tâches. Rien de tel qu'un menu démarré qui prend la moitié de l'écran, diront certains. Le fait est que je n'arrive pas du tout à m'y retrouver, et il me faut de trop longues secondes avant de savoir où s'était cachée telle ou telle application. Pas vraiment intuitif et ce n'est pas en surlignant les nouveautés, en masquant les logiciels que j'utilise rarement ou en triant une bonne fois pour toutes par ordre alphabétique mon menu Démarrer que l'on résoudra le problème. Comme beaucoup d'utilisateurs, j'ai dépassé le seuil d'efficacité du lanceur de logiciels de Windows. Certes, il existe un tas de palliatifs, des barres de lancement rapide, des icônes sur le bureau, d'excellentes idées qui ne répondent que partiellement au propos : on n'y retrouve que ses applications les plus usitées. Alors, que faire lorsque Windows est à bout de souffle ? On va voir comment les choses se passent dans le monde merveilleux du Mac, pardi ! Je ne reviendrai pas sur le dock, clairement pratique, mais qui ne convient pas à notre problématique pour me concentrer sur un logiciel gratuit baptisé Quicksilver. Il permet de lancer des applications en tapant les premières lettres de son nom. Je sais, à froid le concept paraît un peu vieillot, mais à l'usage tout devient clair. La force de ce petit outil est qu'il apprend : il triera les programmes en fonction des sélections que vous avez faites par le passé. Ne cherchez pas, Colibri en est encore une fois la copie conforme. On tape une combinaison de touches (par défaut CTRL + barre d'espace), puis les premières lettres du logiciel pour le retrouver. On appréciera également ses petits raccourcis bien pratiques qui permettent au choix de changer le volume ou de lancer une recherche dans Google. À installer d'urgence, tout simplement.

- **VERSION :** 9a
- **ÉDITEUR :** Michael Walter
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** http://colibri.leetspeak.org/

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.37
Media Player Classic 6.4.8.7
VLC 0.8.4
Media Portal 0.2.0

Lecteurs audio :
iTunes 6.02
Winamp 5.13
Foobar 2000 0.9b13
Deliplayer 2.50b1

Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.5

NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.5b3
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.2
MSN 7.5

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.3
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.43

Downloaders :
FDM 1.9
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.16
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.4
FileZilla 2.2.18
SmartFTP 2.0 993

Browsers Web :
Firefox 1.5
Netcaptor 7.5.4

Browsers d'images :
ACDsee 8.0
Xnview 1.80.3
FastStone 2.29

Tweakers :
X-Setup Pro 7.2
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

LE CONCOURS
2ème Edition

TOSHIBA

Plus de 60 lots à gagner !!!



Dont 1 ordinateur portable Toshiba Satellite A100

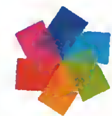
BELKIN.



CREATIVE

Kensington

ViewSonic
La marque des professionnels



pinnacle

BeWAN systems

Microsoft

brother At your side.

Antec The Power of You

Kingston Technology COMMITTED TO MEMORY

PCUPDATE

Hardware magazine

Pour participer :
1. Connectez vous sur http://www.1000ordi.fr
2. Répondez aux questions et laissez vos coordonnées
3. Participez au tirage au sort et surveillez vos emails !

DU 1er MARS 2006 AU 30 AVRIL 2006



1000ordi.fr

Quoi de Neuf

par Caféine



D-Link DGL-4300

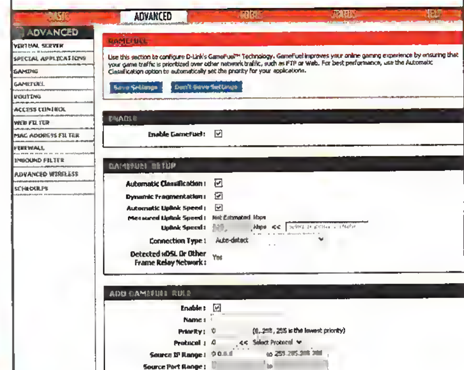
Depuis l'avènement du haut débit et la multiplication des machines connectées au Net dans les maisons, que ce soit des PC, Mac, consoles (y compris PSP et Nintendo DS), le routeur devient de plus en plus un achat incontournable. Même si Freebox et autres modems de certains fournisseurs d'accès tentent de remplir cette tâche, rien ne vaut un produit dédié, qui peut cumuler des fonctions de switch Ethernet, modem ADSL et routeur WiFi pour les produits sans fil. De vrais couteaux suisses de la connexion. Avec un petit bémol : leur installation / configuration peut souvent rebuter les novices, certains modèles plantent quand on les sollicite trop à coup de P2P, vidéo en streaming et jeu online à gogo.

Tenir le choc

D-Link, bien conscient qu'une frange d'utilisateurs exigeants n'était pas satisfaite des produits actuels, a sorti le grand jeu avec ce DGL-4300. La bête cumule switch Gigabit Ethernet (une première dans ce genre de gamme), WiFi 802.11b et g (avec un mode turbo que je n'ai pas pu tester) et un firmware bourré de fonctions inédites pour un routeur « grand public ». Pourtant extérieurement, rien ne prévient qu'on a affaire à un champion de sa catégorie. La ligne noire est agréable, mais la finition est un peu cheap, même si une fois allumées, les LED bleues donnent au tout un look plaisant. C'est une fois connecté sur le logiciel de gestion du DGL-4300 que l'on comprend le potentiel de ce produit.
Vous pouvez du reste le tester en ligne !
Pour convaincre les indécis, D-Link propose un émulateur à cette adresse :
http://support.dlink.com/emulators/dgl4300/
(fonctionne uniquement avec Internet Explorer malheureusement), une excellente idée.
Du coup je ne vais vous parler que des fonctions réellement bluffantes.

Complet mais pas complexe

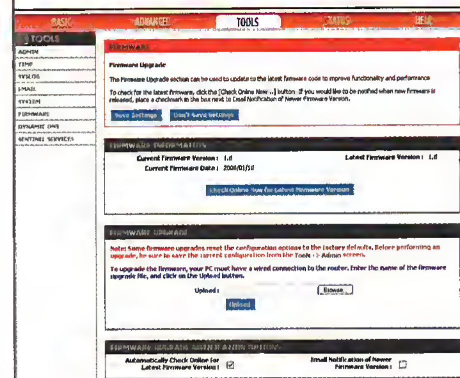
Premier très bon point, la configuration automatique proposée directement dans le routeur. Pas de CD d'installation pénible. On branche, on tape l'adresse du DGL-4300 dans la fenêtre de son navigateur Internet et hop, au boulot. Pour les pros, les fonctions avancées sont légion, avec (enfin !) la possibilité de faire plus de 10 malheureuses règles de routage. D-Link met particulièrement en avant sa fonction



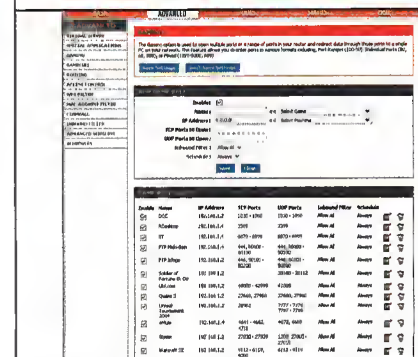
Attention, la fonction « Dynamic Fragmentation » semble incompatible avec le Xbox Live.

GameFuel, qui est a priori un QoS (Quality of Service) remaquillé et dédié au jeu. Ce système permet de donner des priorités aux paquets d'informations qui rentrent et sortent de votre réseau. Votre petit frère se lance dans le design de site web et pourrit votre bande passante en uploadant des tonnes de fichiers ? Pas de souci, avec ce produit, vos prouesses dans Battlefield 2 ou autre ne sont plus en danger, la priorité est donnée aux informations des jeux qui sollicitent votre réseau. Ça nécessite quelques réglages, mais ça fonctionne. Pour vous donner un ordre d'idée, avec un tas de downloads divers en route, on passe de 800 ms de ping sur une partie de Counter-Strike à environ 350 ms. Encore loin des 60 ms observées sans trafic sur la ligne, mais ça reste très appréciable. Certes, ce routeur est plus cher que la concurrence, mais l'ensemble de ses fonctions justifie ce tarif, même si on ne peut s'empêcher d'espérer que la fonction GameFuel sera encore plus efficace après quelques révisions de firmware.

Fabricant : D-Link
Site Web : www.dlink.fr
Prix : Environ 150 euros TTC



Un firmware toujours à la pointe, c'est vital pour un routeur.



Enfin un produit qui offre largement plus de 10 règles de routage.



Thrustmaster Rallye GT Force Feedback Pro

Encore un nom à rallonge pour un produit qui mérite pourtant d'être connu. Typiquement dédié aux Yavin et autres races de joueurs qui bavent devant les simulations de pilotage de bolides à quatre roues, ce RGT est ce qui se fait de mieux en volant haut de gamme depuis le Momo 2 de Logitech. Pas difficile, cela dit : vu la taille du marché, peu de constructeurs se risquent sur le haut de gamme. Celui-ci offre une finition agréable et est le plus complet de sa catégorie en termes de fonctions offertes. En fait son gros avantage, c'est la possibilité de combiner un deuxième pédalier (acheté séparément pour environ 30 euros) pour jouer « comme les pros », avec embrayage, voire frein à main au pied. Oui, certaines voitures fonctionnent de la sorte, mais je vous rassure, c'est ici optionnel. De la prise en main parfaite au retour de force tout à fait convaincant, ce produit devrait donner satisfaction à tous les passionnés de courses virtuelles.

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **europe.thrustmaster.com/fr**
Prix : Environ 120 euros TTC



Microsoft Xbox 360 Controller for Windows

Le « for Windows » ne doit pas vous effrayer : ce paddle est tout simplement le même que pour la Xbox 360, emballé dans une jolie boîte un peu différente. Et vous savez quoi ? C'est un des meilleurs pad USB que vous puissiez acheter pour PC. Hormis le combo joypad PlayStation 2 + adaptateurs USB, vous ne trouverez pas mieux en pad filaire sur nos machines. 2 mini-sticks analogiques cliquables, 7 boutons, 2 gâchettes analogiques, vibrations, câble de trois mètres... Aucune excuse pour continuer à perdre à PES5.

Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.com/france/**
Prix : Environ 35 euros TTC



Archlord

DEVENEZ LE MAÎTRE DU MONDE

Après RF Online, Codemaster agrandit son catalogue d'un nouveau MMO avec Archlord. L'originalité du titre vient d'une compétition mensuelle entre joueurs afin qu'un d'entre eux devienne le maître du monde. Rien que ça ! Le PvP sera présent avec un double système de zones dédiées aux affrontements. Il y aura donc des régions pour les combats libres entre les joueurs et d'autres pour les guerres entre guildes. On nous promet de gigantesques batailles. Pour le reste, c'est très classique, univers médiéval fantastique, quêtes et cumul d'xp. Niveau visuel, ça se laisse regarder, mais il n'y a pas de quoi s'emballer. Venu tout droit de Corée, le titre de NHN Games devrait pointer le bout de son nez pour le troisième trimestre 2006.





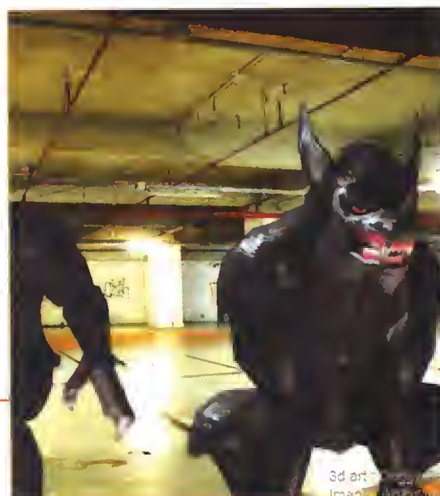
Internet

DES MOTS QUI COÛTENT CHER

Vous avez une dent contre une société en particulier et vous souhaitez étaler l'affaire sur le net ? Pas de souci, mais gare aux débordements. Un client de Free ayant eu de sérieux problèmes de connexion a ouvert un site Internet pour raconter ses démêlés. Seulement Free n'a pas aimé les termes employés à son égard. Le FAI a donc envoyé une assignation en justice à cette personne pour diffamation publique. Il risque donc de payer 15 000 euros de dommages et intérêts. Le résultat du procès n'est pas encore connu, mais ça peut toujours donner des idées à Blizzard pour arrondir ses fins de mois. Vu la tronche du forum officiel de WoW, il y a de quoi en balancer des procès pour diffamation. Être en colère contre X ou Y, c'est légitime mais attention aux propos utilisés, ça peut jouer des tours.

ÉDITO

BIEN QUE LES MMO NE SOIENT CLAIREMENT PAS LES SEULS TITRES À NOUS ÉCLATER EN MULTI, LEUR ACTU PREND INDÉNIABLEMENT LE PAS SUR LE RESTE. ENTRE LES EVERQUEST II, WORLD OF WARCRAFT ET LINEAGE II QUI NE CESSENT DE S'AMÉLIORER AVEC LE TEMPS ET LES NOUVEAUX VENUS COMME RF ONLINE, IL Y A DE QUOI FAIRE.





E.Y.E

UN PROJET AMBITIEUX

Total Conversion basée sur le source engine, E.Y.E plonge le joueur dans un futur pas très plaisant dans lequel la Fédération gouverne d'une main de fer sur un système planétaire. Une menace nommée la force Métastreumonique, rien que le nom fait flipper, vient mettre son grain de sel dans tout ça. Principalement orienté vers le multijoueur, E.Y.E proposera un mélange de team deathmatch et de coop. Côté équipement, il devrait y avoir un large choix d'armes blanches et d'armes à feu. Le fait que E.Y.E s'inspire d'un jeu de rôle papier aura des influences sur le gameplay, comme la possibilité de gagner des points d'expérience. Mais également de faire évoluer ses implants cybernétiques : meilleure précision, augmentation des dégâts et de la vitesse. Il sera également question de firewall implémenté sur vos personnages puisqu'il y aura la possibilité de hacker les joueurs adverses. Ajoutez à cela des pouvoirs psychiques qui viendront agrémenter les combats comme il se doit. Tout ça s'annonce très prometteur (et un poil confus, je l'avoue) mais pour l'instant aucune date de sortie n'a été fixée. L'équipe à l'origine de cette Total Conversion cherche d'ailleurs des codeurs, mappeurs, infographistes et autres pour les aider. Si l'aventure vous tente, contactez-les via le site de E.Y.E (http://fseye.free.fr).



Africa

SAFARI VIRTUEL

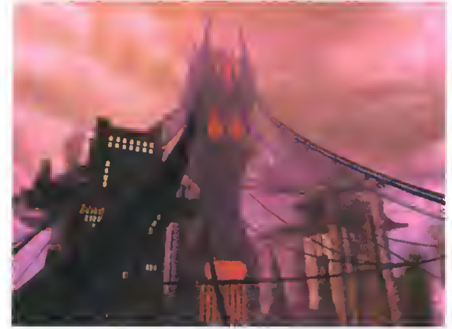
Rapid Reality, un jeune studio de développement, crée actuellement un MMO basé sur les civilisations africaines. Nommé Africa, ce jeu de rôle online devrait proposer un véritable écosystème dans lequel les antilopes chercheraient de nouveaux pâturages, etc. Le but principal du titre est la découverte du continent africain et de ses légendes. Pour les gens intéressés, le site officiel (www.africammo.com/) permet de suivre la progression de ce jeu.



City of Heroes/Villains

LA DIFFÉRENCE SE CREUSE

Fidèle à leurs habitudes, les développeurs de la série des « City of » continuent d'agrémenter leurs bébés de contenus gratuits. Cette fois c'est l'épisode 7, nommé la Toile se Resserre, qui est sur le devant de la scène. Cet update va bientôt enrichir les deux titres de nouvelles zones pour les hauts niveaux, d'une refonte graphique et améliorer le système de base. Le but étant de creuser une différence entre les deux jeux. Cette mise à jour touche principalement City of Villains afin que le côté super méchant ressorte davantage.
Au menu des réjouissances, de nouvelles lignes de pouvoirs ainsi que des méta-pouvoirs sont prévus. Mais surtout, des missions de destruction dans lesquelles il faut harceler des civils, cambrioler des magasins, etc... Cela s'annonce vraiment pas mal.





Massivement vaporware

LE MMO, TOUT LE MONDE S'Y MET

John Romero, game designer de renom (hé,hé,hé, ça peut tout vouloir dire ça), s'est lancé dans un projet de MMO depuis environ cinq mois. Le monsieur ne dévoile rien à l'heure actuelle mais promet de créer quelque chose de « différent des MMO actuellement dispos sur le marché ». Dans le genre « je ne me mouille pas », difficile de trouver mieux. Quoi qu'il en soit, il ne faut pas compter voir d'annonce officielle avant un moment. Aller John, entre toi et moi, Daïkatana Online, c'est pour quand ? Ça sort sur Gizmondo ?



PlanetSide

SOLDAT EN CDD

Le MMOFPS PlanetSide passe en version gratuite. Enfin presque. SOE a eu l'idée de proposer une version d'essai d'un an nommé Canon Fooder. Les joueurs qui se lancent dans cette opération marketing visant à relancer le titre auront quelques limitations au niveau de leur personnage. Ils ne pourront jamais évoluer au-delà du Battle Rank 6. Si vous désirez continuer votre carrière de bon petit soldat, il faudra alors passer à la caisse et payer une souscription qui inclut le jeu ainsi que les extensions. À l'heure où ces lignes sont écrites, aucune date de sortie n'a été annoncée concernant cette offre qui est en mesure d'être modifiée d'ici à sa mise en place. Les impatients qui désirent rejoindre les forces de PlanetSide dès maintenant peuvent toujours se tourner vers l'offre d'essai de 10 jours. C'est toujours ça de pris.



Kal Online

L'INVASION CORÉENNE

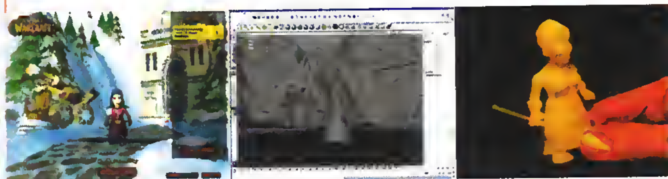
Alors que tout le monde a les yeux rivés sur le mastodonte WoW, la Corée nous balance une myriade de MMO gratos. On se croirait devant un rush de Zergling, il y en a tellement qu'on ne sait plus où donner de la tête. Dans ce cas précis, il s'agit de Kal Online qui s'avère très proche de Silkroad Online que nous vous avions présenté le mois dernier. Univers médiéval, trois classes de base (mage, guerrier, archer), possibilité de changer de job à des niveaux précis, affrontements PvP, etc... Chose amusante, votre personnage peut se transformer en animal (tigre, panthère ou oiseau selon sa classe) afin d'obtenir de nouveaux pouvoirs. Nous aurons l'occasion de revenir sur ce titre prochainement mais si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours télécharger le client de 247 Mo dispo sur le site officiel (http://www.kalonline.com/).



Open GL Extractor

BRICOLER C'EST AMUSANT

Vous êtes du genre à ressortir de vieux screenshots de vos persos de MMO devant les potes, en versant une petite larme ? Allez, n'ayez pas honte, on l'a tous fait : « Oh regarde, c'est quand tu m'as aidé à tuer mon premier orc, c'était l'bon temps ». Pour éviter que tout votre budget passe dans les kleenex, il existe désormais la solution à vos problèmes de nostalgie : sauvegarder votre personnage virtuel et l'utiliser pour d'autres applications. En gros, il existe un logiciel (http://ogle.eyebeamresearch.org/) permettant d'extraire n'importe quel objet 3D d'une application afin de l'utiliser avec un autre programme. Si vous avez les outils adéquats, il est même possible d'éditer une figurine de vos persos préférés. Une bonne couche de peinture et hop, ça finit sur eBay.



eBay

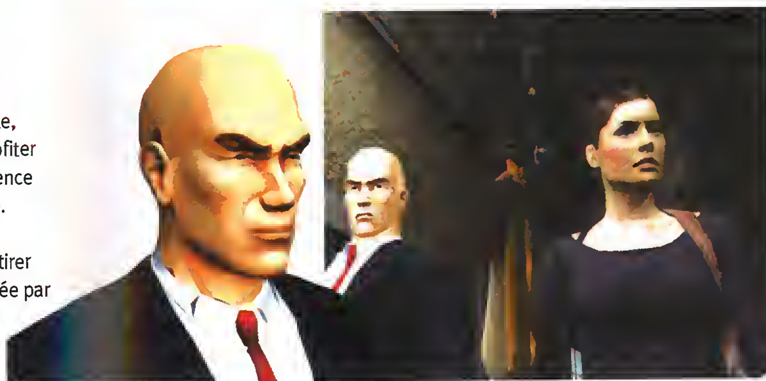
SUCCÈS STORY

eBay, ça marche bien. Très bien même puisque ce site voit une progression de 25% d'utilisateurs en un an. Il compte désormais 181 millions d'utilisateurs mondiaux dont 50 millions d'Européens. De plus, selon le célèbre site de vente aux enchères, plus de 15 000 Français vivent des revenus générés par la vente de leurs produits. Ça laisse rêveur. Allez, encore quelques millions d'adenas et je prends ma retraite.

Hitman-Mod

L'ASSASSIN NE FAIT PLUS DANS LA FINESSE

Comment jouer à Hitman sans dépenser un euro ? Rien de plus simple, il suffit d'être en possession d'une version de Max Payne 2 pour profiter du mod créé autour de l'univers de Hitman. Ce dernier propose une expérience nouvelle en se mettant dans la peau du grand chauve aux costume sombre. Évidemment, on est loin des scénarios de missions du titre original et du gameplay basé sur l'infiltration et la discrétion. Ici, il faut sortir les guns et tirer sur tout ce qui bouge. Il n'y a rien d'original mais si la réalisation est rythmée par de bonnes scènes d'action, ça peut toujours être sympa. En cours de réalisation Hitman-Mod n'a actuellement aucune date de sortie et le projet semble avancer doucement mais sûrement.



Fly For Fun

UN MMO QUI S'ENVOLE

Un univers enchanteur, des personnages attachants et un gameplay efficace. Voilà ce qu'offre Fly for Fun, un MMO haut en couleur qui amène une petite touche d'originalité : la possibilité de voler. Sur un balai ou sur une planche de surf, les avatars peuvent s'envoler une fois un niveau précis atteint. Pour le reste, il faut choisir un métier et l'améliorer au fil de votre progression et enchaîner les combats pour cumuler de l'xp. Notez que Fly for Fun est un titre free to play. C'est-à-dire que le téléchargement et l'accès sont gratuits mais il faut sortir la carte bleue pour s'équiper. Il s'agit d'objets uniques servant à améliorer le look de son personnage sans apporter des bonus d'attaque ou de défense de folie à l'instar de MappleStory. Quoi qu'il en soit, on s'embarque dans l'aventure pour vous parler de tout ça en détail prochainement. En attendant, un petit coup d'œil au site officiel (http://flyff.gpotato.com/game_info/) ne vous fera pas de mal.



EverQuest II Kingdom of Sky

DU NOUVEAU DANS L'HISTOIRE D'EQ

EVERQUEST II ÉTAIT PROMIS À UN GRAND DESTIN : UNE GROSSE BASE DE FANS DU PREMIER OPUS, DES GRAPHISMES DE FOLIE, L'EXPÉRIENCE D'UN PRÉCURSEUR DES MMO, TOUT ÉTAIT RÉUNI POUR REFAIRE LE COUP DE EQ. MAIS PATATRAS, LE ROULEAU COMPRESSEUR WOW EST VENU LAMINER LE MARCHÉ.



Déboulonné de son trône de leader, Sony Online Entertainment s'active depuis sur tous ses titres pour redresser la barre. Après Star Wars Galaxies, c'est au tour d'EQII d'être remodelé en profondeur. Objectif non avoué : simplifier pour plaire aux djeuns ! Tout a commencé avec le Live Update 19. Si vous avez tâté un peu du EQ(2), vous vous souvenez qu'on créait son personnage par étapes : archétype, classe puis sous-classe, aux niveaux trois, dix et vingt. C'est fini tout ça, maintenant on choisit tout dès le départ ! Chaque alignement propose huit profils spécifiques, et huit autres sont accessibles en commun, soit toujours vingt-quatre au total. Autre changement, chaque camp a désormais sa propre île pour les débutants. Deuxième grosse remise à plat : l'artisanat. Avant, pour fabriquer une épée, il fallait fondre une barre de métal, en faire une lame, créer une garde puis un pommeau et enfin assembler le tout. Plus de dix étapes successives pour celui qui voulait tout faire comme un grand. Dans le nouveau système, il suffit d'avoir les ingrédients de base pour créer votre objet en une seule fois. Attention, ce n'est pas non plus du clic en chaîne à la WoW. La procédure prend du temps et demande un chouïa de concentration. Cela se déroule un peu comme un combat, vous avez des compétences spéciales liées à votre profession que vous activez durant le processus. Tout le challenge est de maintenir à la fois l'avancement et la durabilité pour obtenir une épée parfaite. Si vous avez pris la mauvaise habitude dans Warcraft de faire une pause pipi/chips pendant le craft, attendez-vous à vous retrouver avec un Opinel 12.





« ÇA VA SE VOIR QU'ON POMPE SUR WOW ? »

Outre ces deux gros morceaux, plein de petites modifs montrent la volonté de SOE de rendre le titre beaucoup plus accessible. Et ce n'est pas fait pour plaire à la communauté de fidèles. Vous trouverez facilement sur le Net de nombreuses gueulantes sur cette « WoW-isation » d'EQII et, dans la bouche d'un hardcore gamer, c'est tout sauf un compliment. Autre changement de taille : l'arrivée du PvP. Je ne parle pas des rixes d'arènes déjà disponibles, mais de la transformation de Norrath en champ de bataille. Comme cela ne plaît pas forcément à tous, le PvP sera mis en place uniquement sur de nouveaux serveurs. Ne rêvez pas de débouler avec votre shadowknight 62 pour vous livrer à un carnage, car tout le monde repartira à zéro. Les combats se déroulent faction contre faction avec quelques règles classiques : on ne tue pas un ennemi dix niveaux de moins que soi et pas moyen de baffer un membre de son camp. Oui, même si ce demeuré de prêtre a encore oublié de vous healer. Sinon, vous pourrez



Va falloir vous habituer à cet écran dans le repère des drakes.


Je veux mon deltaplane de Dark and Light !




Approche en furtif, c'est sûr, je vais me le faire !


Un rat, un nain et une nana. Le pire, c'est que le gros rouge va se faire latter.

taper partout et même essayer d'aller arborer votre flag Freeport en plein milieu de Qeynos. Mais appelez-moi avant, que je puisse me marrer avec le comité d'accueil ! SOE s'est attaqué au souci habituel de l'équilibre des classes en séparant totalement les PvP et le PvE. Vous utiliserez bien les mêmes pouvoirs, mais ils n'auront pas la même efficacité. Par exemple, un stun qui assomme un monstre vingt secondes ne bloquera que quelques secondes un adversaire humain. La séparation des deux moteurs de combat permettra de procéder régulièrement à de petits réglages sans casser la mécanique du PvE.

« MAIS NON, ILS VERRONT RIEN... »

Venons en maintenant à la sortie de l'extension Kingdom of Sky. Comme son nom l'indique, ce nouvel épisode vous invitera à visiter la stratosphère de Norrath où se planquent depuis des lustres les dragons et leurs alliés aviaks. Côté scénario, c'est la suite logique de Desert of Flames dans lequel on entend parler d'un mystérieux OverRealm. Votre mission sera simple : aller faire un petit méchoui de bêtes à cornes et à plumes avant qu'ils ne se décident à raser votre joli petit monde d'en bas.



Les nouvelles zones sont toutes destinées aux hauts niveaux, à partir du 55. Le level-cap passe d'ailleurs pour l'occasion à 70 pour les aventuriers et les artisans. Mais même à ce niveau il faudra s'accrocher pour déloger les drakes de leurs tanières. J'ai vu les bestioles lors du press tour, bon courage ! L'une d'entre elles m'a fait un petit « one shot » à 59000 points de dommages, tranquille. Et c'est sans compter les armadas qui vous barrent le passage. Chaque dragon possède son palais, plutôt bien gardé par les armées aviaks. Il ne faudra pas tenter de s'aventurer dans ces recoins à moins de disposer d'un, voire deux raids.

ÇA SE VOIT UN PEU QUAND MÊME

Niveau graphismes, on est dans l'habituel sur EQII, c'est super beau. On a presque le vertige quand on s'approche du bord de ces îles flottantes. Les dragons et les aviaks ont aussi vraiment de bonnes têtes. KoS amène aussi une nouveauté : l'avancement alternatif, ou AA si vous voulez vous la péter un peu. Ce système ajoute une seconde barre d'expérience qui permet de gagner de nouvelles compétences. Dans l'idée, cela ressemble pas mal aux talents de WoW avec des points à répartir dans un arbre de skills spécifique à chaque classe. L'AA est disponible à partir du niveau 20, à condition d'avoir acheté l'extension. Je ne suis pas un puriste, donc toutes ces évolutions me semblent plutôt pousser dans le bon sens. Le jeu devient plus simple, c'est beaucoup moins réservé aux connaisseurs. Et comme justement j'avais vite raccroché EverQuest après trois plombes passées à mémoriser deux sorts et que le second m'avait aussi un peu gavé par l'esprit « pourquoi faire simple... », moi, ça me va.

NEDD


SOE a débauché Miyazaki ?


Choix de la classe avec de bonnes grosses icônes. Cette fois c'est clair, non ?

The Chronicle of Spellborn

Jouer la différence en MMO, c'est possible

DES ANNONCES DE NOUVEAUX MMORPG, IL Y EN A TOUTES LES SEMAINES. EN GÉNÉRAL, C'EST À BASE DE « ON A UN SUPER CONCEPT DE LA MORT QUI TUE, RENDEZ-VOUS EN 2012 ». CHEZ SPELLBORN, ILS ONT FAIT UN PETIT EFFORT, ILS ONT BOSSÉ AVANT DE SORTIR LA FANFARE. RÉSULTAT, C'EST UN JEU QUASI FINI QUI A ÉTÉ DÉVOILÉ IL Y A QUELQUES MOIS.



Il y a longtemps qu'un monde online ne m'a pas émoustillé comme ça. Cela a commencé avec des screenshots négligemment envoyés dans ma boîte mail : « Voici nos premières images, cela peut peut-être vous intéresser ». Je veux, que ça m'intéresse. Le style m'a immédiatement fait penser



Admirez les lumières qui percent l'écorce de roche.

à Lanfeust, et ça tombe bien, car j'adore cette bédé. Cela devrait aussi vous rappeler Fable, en plus fin (et puis là, c'est un vrai jeu). L'accroche visuelle passée, on se dit : « Encore un MMO aguicheur, mais si c'est pour nous refaire un WoW... ». Ils m'ont eu avec la deuxième salve : de grosses ambitions et de bonnes idées, à commencer par le scénario.

RETOUR VERS LE PASSÉ

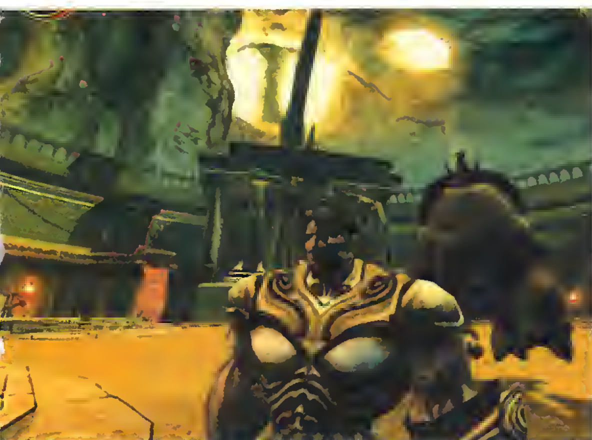
Le monde de TCOS est constitué de Shards, de gros rochers qui flottent dans une énergie magique, le Deadspell. Ce sont les restes d'une planète qui a éclaté en mille morceaux au terme d'une guerre. Chacun de ces cailloux abrite un petit royaume et des survivants du cataclysme. Cette histoire n'est pas juste un prétexte, c'est le fil rouge de toutes vos aventures derrière le slogan « ce qui reste caché doit être découvert ». Et des secrets il y en a, à la fois dans le passé et dans le présent. Le jeu gère les deux époques, d'un côté vous explorez le monde et bataillez pour le contrôle des shards, de l'autre vous serez envoyé dans le temps pour découvrir comment on en est arrivé là. Et les deux sont intimement liés. Les quêtes ancestrales se déroulent en instances et vous emmèneront élucider vos origines. Les missions que vous y accomplirez débloqueront du contenu dans le présent. Vous pourrez par exemple y repérer un artefact puissant impossible à ramener, mais vous saurez maintenant qu'il se cache dans les ruines de cette vieille forteresse. Vous voyez l'idée. Ces petits sauts dans le temps vous permettront surtout de localiser de nouveaux shards. Cette mission représente un peu le nerf de la guerre puisque chaque shard peut être conquis et contrôlé par votre faction. Arriver le premier sera déterminant.

JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO !

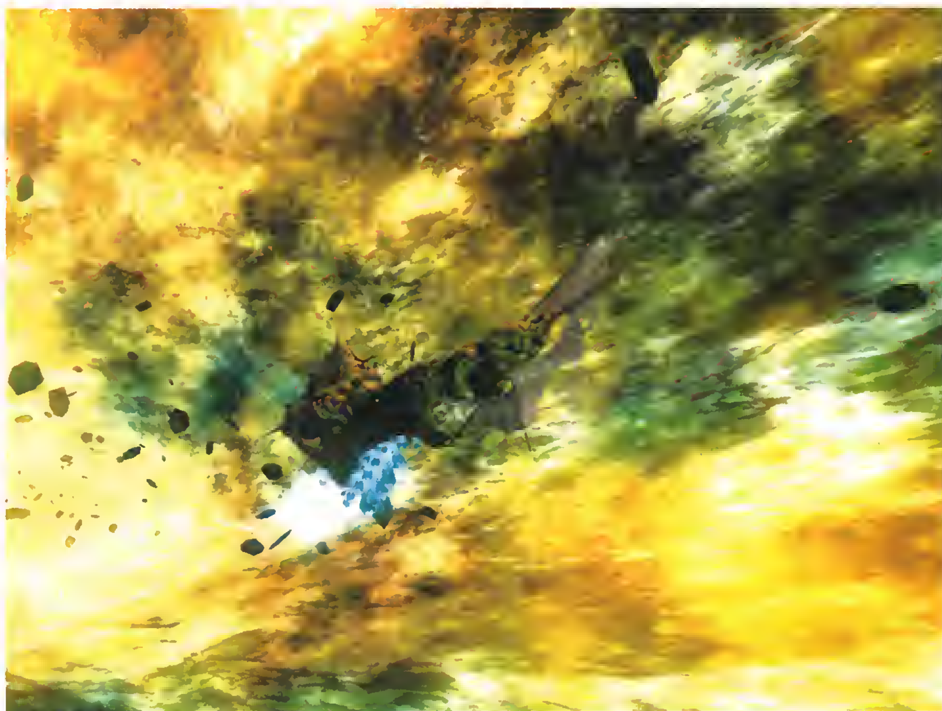
Le côté « être le premier, le seul, l'unique » est un peu le leitmotiv du jeu. Cela ne vous a jamais choqué dans un autre MMO de croiser douze fois par heure un clone de votre mage, avec le même bâton, la même ceinture, voire la même tronche. Non? Bon, restez sur WoW, vous êtes définitivement irrécupérable. TCOS devrait ravir ceux qui ont un vrai ego ! Oui comme moi,







Va p't'être falloir songer à se retourner !



Le Deadspell est un beau bordel, mais ça vaut le coup d'œil.

merci. La promesse est que chaque personnage sera vraiment unique. Évidemment, on commence par le physique, avec l'éditeur d'avatars, mais cela va beaucoup plus loin. Attention au choc chez les farmers : dans TCOS, l'équipement ne sert à rien ! Oui vous avez bien lu, plus besoin de passer vos trois jours de RTT sur le loot de cette épée +123 en cuisine, fini de voir tous les guerriers avec la même hache épique à trois mains. Ici, on s'en fout, c'est juste pour faire beau. Tout est dans l'enchaînement, pas dans les gants.

CROCHET, DIRECT, UPPERCUT

Là, je commence à vous sentir fébrile. « Alors comment qu'on fait pour être le plus fort ? ». Réponse simple : on joue. Le système de combat est une des grosses originalités. Il mêle action et stratégie à travers l'utilisation du « rotating skilldeck », barre de compétence tournante en presque bon français. Vous connaissez tous Guild Wars et sa sélection de huit skills. Là, c'est pareil, en un poil plus complexe. Pendant les bastons, vous n'avez pas accès à tous vos pouvoirs. Il faut avoir préparé son deck en les répartissant sur six lignes de cinq emplacements. À chaque fois que vous utilisez un coup spécial, vous accédez à la rangée suivante. Quel intérêt ? Obliger le joueur à développer son sens tactique et à trouver les meilleurs enchaînements. Par exemple, les critiques ne sont pas aléatoires. Vous devez placer la bonne série pour les déclencher. En PvP, vous aurez le choix : la course au combo ou les parades qui bloquent la progression adverse. Ajoutez à cela les combats entièrement dynamiques. Pas de frappes automatiques sur un adversaire ciblé. Chaque taloche est actionnée à la souris comme dans un hack'n slash. Le meilleur joueur ne sera pas celui qui a passé son année de philo à écumer les donjons pour s'équiper, mais celui qui combine stratégie et habileté de ses petits doigts. Ça risque d'être le même mec, remarquez.

ET SI C'ÉTAIT LE BON ?

Outre le look, TCOS propose de nombreuses voies pour être véritablement unique. Le pari paraît difficile dans le cadre du massivement multijoueur mais c'est alléchant. C'est à base de petites choses simples. Les gros boss, par exemple, ne pourront être tués qu'une seule fois. Chaque ville a son arène, à la fois PvP et PvE, et son champion. Vous pourrez aussi obtenir une statue à votre effigie, exposée dans un endroit clé du monde. Les emplacements sont limités, donc il y aura toujours une compétition féroce. Sur ce que j'en ai vu pour l'instant, tout n'est pas encore parfait, mais l'ambiance est là. On se laisse facilement prendre dans l'atmosphère et dans l'histoire. TCOS reste un outsider dans la liste des MMO prévus cette année, mais il a pour lui plein d'autres détails que je n'ai pas pu évoquer ici et qui pourraient faire la différence. Si avec tout ça vous n'êtes pas déjà partis jouer des coudes pour entrer dans la bêta (www.spellborn.com/beta/beta.php), c'est vraiment que vous n'êtes qu'un incorrigible petit paladin (ndCyd : nerf !).

NEDD



Welcome to Troy ! Euh, pardon Quarterstone.



Rien de mieux à faire que de taper cette petite voleuse ? Moi, j'ai bien des idées !

Seed

VENEZ PLANTER VOTRE PETITE GRAINE

LE GENRE « MASSIVEMENT COOPÉRATIF » RESTE RARE. IL ÉTAIT MÊME JUSQU'À PRÉSENT UNIQUEMENT REPRÉSENTÉ PAR A TALE IN THE DESERT. EH BIEN, CE MONOPOLE EST MENACÉ PAR SEED, QUI REPREND LE POSTULAT DE BASE DE LA JOLIE FABLE ÉGYPTIENNE D'EGENESIS : IL N'Y A PAS QUE LA BASTON DANS LA VIE.



Ne cherchez pas le railgun, ni les aliens planqués dans l'ombre, il n'y en a pas.



Ce n'est pas de ma faute, j'ai été dessinée comme ça.

Vous incarnez un membre d'une colonie envoyée sur une planète lointaine pour la terraformer et en exploiter les richesses. Manque de bol, un léger problème technique a coupé toutes les communications avec la Terre. Il va falloir faire sans les ordres et le ravitaillement en corned-beef, et s'organiser pour survivre. Pas besoin de monstres : confinés dans un espace réduit, les autres colons seront à la fois votre meilleure chance de survie et vos pires ennemis. Seed est une expérience sociale. Le défi proposé au joueur consiste à trouver sa place dans la communauté en profitant de la totale liberté qui lui est donnée. Comme

Bulle et encart, une vraie B.D. interactive !





dans la vie, il y aura ceux qui participeront gentiment à l'accomplissement de grands chantiers coopératifs de type « vite, rétablissons les liaisons radio, je veux parler à ma maman ! » Et ceux qui maniganceront en sous-main pour prendre le pouvoir. La vie de la colonie sera rythmée par des élections qui fixeront les objectifs communs et nommeront des chefs. Les joueurs ne seront pas seuls à voter, les personnages non-joueurs (PNJ), dotés d'une I.A. avancée, agiront eux aussi en leur âme et conscience numérique.

L'ENFER C'EST LES AUTRES

Seed introduit d'ailleurs un concept intéressant : la plus grosse richesse du jeu sera l'information. Cela va d'une découverte scientifique au dernier ragot entendu sur un autre colon. Chaque info apparaît dans votre inventaire comme un objet, à vous d'en faire bon usage. Vous pourrez la partager ou la garder pour vous. Vous en profiterez surtout pour tout balancer aux PNJ sur votre adversaire aux prochaines élections. Vous savez, celui qui a piqué un disque de données au labo. Sans déconner ? Si si je te jure ! Il perdra un maximum de voix et pourrait même se retrouver au mitard. Oui je vois votre petit œil sadique briller. Comme dans la vraie vie, les pires entourloupes seront possibles. Dans la même veine, une bonne part du concept repose sur les échanges de sentiments avec les autres joueurs et NPC, via un système d'emotes. Ils réagiront aux expressions utilisées et votre comportement sera dûment enregistré. Oui, sous forme d'information, on y revient. Faudra penser à moins faire mumuse avec le /rude et autre /spit !
Seed se démarque aussi par son choix esthétique. Les développeurs ont adopté un style graphique bédé original. Ce n'est pas forcément « de toute beauté » ™, mais cela donne un petit cachet assez sympa. La bêta a commencé début février et vous aurez une bonne chance de participer en vous inscrivant sur le site officiel, disponible en français : www.seedthegame.com

NEDD

Auto Assault

CONTRÔLE TECHNIQUE

IL Y A QUELQUES SEMAINES, DEUX BONNES NOUVELLES SONT TOMBÉES CONCERNANT AUTO ASSAULT : L'OUVERTURE DE LA BÊTA ET SURTOUT, LA LEVÉE DU NDA. ACCORD QUI EMPÊCHAIT DE DIVULGUER SCREENSHOTS ET AUTRES INFOS PROVENANT DU TITRE DE NETDEVIL. PARFAIT ! IL EST ENFIN POSSIBLE DE METTRE LES MAINS DANS LE CAMBOUIS POUR VOIR CE QUE CE MMO A SOUS LE CAPOT.



Chaque avant-poste dispose d'une base permettant à votre véhicule d'être réparé en quelques secondes.



Au moins avec le lance-flammes, on ne fait pas de détail. La portée est courte, mais c'est efficace.

L'univers médiéval où elfes, nains et humains se livrent bataille à coup de hache est bien loin. Ici, le monde post apocalyptique ressemble à une étendue désertique servant de terrain de chasse à trois races : humains, mutants et biomeks. Pour la petite histoire, il faut savoir qu'une pluie de météores s'est abattue sur terre en 2030. Au milieu de ce beau foutoir, les humains ont décidé de combattre la contamination et les mutants par les armes en envoyant leur unité d'élite, les biomeks justement. Manque de bol, les humains partent en vrille quelques années plus tard et décident de nettoyer la planète à coup de bombe en se planquant sous terre. Mais deux cents ans plus tard, rien n'a changé. C'est même bien pire qu'auparavant. Les biomeks ont la rage d'avoir été trahis par les humains, quant aux mutants, ils en veulent à tout le monde. Bref, on nage dans un monde rempli d'amour et de joie où différents choix sont proposés pour occire ses adversaires comme il se doit. commando, maraudeur, traqueur et j'en passe, chaque race dispose de 4 classes distinctes. Chacune ayant ses propres véhicules et talents. Néanmoins, le pilote se dirige uniquement dans les villes pour accomplir un rôle social sans flingue à la ceinture. Toute l'action se déroule à bord du bolide. Mais n'ayez crainte, le principe de jeu reste identique à tous les autres titres du genre. Malheureusement ?

UN MMO COMME LES AUTRES

Personnages Non Joueurs (PNJ), quêtes et mobs à éliminer seront votre quotidien, comme d'habitude. L'univers est découpé en différentes zones dans lesquelles se trouvent les inévitables actions à accomplir. Au moins, vous n'aurez pas à chercher des missions, il y en a partout, ce qui est vraiment appréciable. Au fur et à mesure de vos exploits vous gagnez en niveau (le level cap n'a pas encore été défini, il tournerait autour du niveau 80 ou 100) afin de cumuler de nouveaux pouvoirs. Cela va d'un meilleur bouclier d'énergie, un ciblage plus efficace ou la possibilité de camoufler son véhicule selon votre classe. L'attrait principal du titre est évidemment d'améliorer sa voiture. Pour cela, il existe différents moyens de tuning. Des pièces peuvent être ramassées





BEP MÉCANO

Comme tout bon MMO qui se respecte, Auto Assault possède son propre système d'artisanat. Châssis, armes, moteurs, pneumatiques, il est possible de fabriquer de nombreux éléments servant à améliorer votre bolide. Il existe 4 branches d'artisanat connues par chaque personnage lors de sa création. Inutile de courir partout en ville pour voir un instructeur. De plus, améliorer une branche ne se fait pas par la pratique mais par un nombre de points propres disponibles via des quêtes. Pour l'instant, il est encore trop tôt pour savoir si un joueur pourra cumuler suffisamment de points pour monter les 4 branches d'artisanat. Mais on imagine bien que NetDevil ne fera pas cette erreur.



Plusieurs pièces peuvent être changées comme le moteur et les pneus. Il est également possible d'installer trois armes : une à l'arrière, une devant et une sur le toit.

LA FOURRIÈRE

Pour varier les plaisirs, rien de tel que des affrontements entre joueurs. Dans Auto Assault, le PvP, seul ou en groupe, se déroule dans des zones dédiées. Ceux qui le désirent peuvent donc jouer tranquillement sans être massacrés à tout bout de champ. Ces zones devraient être accessibles au niveau 35/40, mais rien n'est encore fixé. Il existe même des arènes dans lesquelles des combats amicaux peuvent être organisés, et cela dès votre plus bas niveau. Pour y accéder, il n'y a rien de plus simple : parler à un PNJ en ville.



sur les mobs afin d'améliorer votre moteur ou les roues, d'ajouter des armes ou un meilleur blindage. Mais il est également possible de se rendre dans un garage afin d'apporter quelques touches esthétiques à votre carrosserie : peinture, autocollant... Par contre, le résultat n'est pas vraiment au rendez-vous. Visuellement, Auto Assault n'offre rien de réellement extraordinaire et c'est un peu le souci. On ne va pas se voiler la face, dans leur majorité, les joueurs de MMO vouent un véritable culte à leur avatar. Ils veulent débouler en ville avec le super-objet qui éblouit tous les passants, c'est un fait. Ici, le problème c'est qu'on a du mal à s'attacher à son véhicule. Il manque de détails, de petits trucs qui donnent envie de le faire évoluer et donc de passer du temps en jeu. Mais tout cela n'enlève rien au fait qu'Auto Assault se contrôle plutôt bien.

AUTO CHAOS

Le véhicule répond au doigt et à l'œil, c'est indéniable. La physique est plutôt bien gérée et il y a une très bonne sensation de liberté. Possibilité de rouler n'importe où, de détruire une grande partie du décor, etc. Seulement voilà, les combats sont plus que confus. J'irais jusqu'à dire que c'est un bordel (ouais, carrément) dans lequel il n'est pas évident de gérer quoi que ce soit. Le système de visée empêche de verrouiller une cible avant qu'elle ne rentre dans le rayon de l'arme. Du coup, au lieu d'offrir des combats « propres » et disciplinés, dans le genre de ceux des autres MMO, dans lesquels chacun joue son rôle en attirant les monstres tranquillement, il faut débouler dans une zone et défoncer tout ce qui bouge sans réellement réfléchir. Il s'agit d'une volonté des développeurs afin de rendre l'univers encore plus chaotique. Au moins, c'est défoulant. Évidemment, Auto Assault va s'améliorer durant toute sa phase de bêta et il est souhaitable que certains éléments du gameplay évoluent pour donner plus d'intérêt à ce produit. C'est tout le mal qu'on lui souhaite, car le potentiel est bien là. Peu de MMO peuvent prétendre au titre de vrai défouloir ! Le risque est de se retrouver avec un jeu dont l'intérêt s'émousse à court terme.

Il reste aussi des petites fonctions bien pratiques à rajouter, comme le partage de quête. Quoi qu'il en soit, vous pouvez d'ores et déjà faire chauffer vos moteurs car la sortie devrait être fixée pour mi-avril si tout se déroule comme prévu. On croise les doigts.

CYD


Se balader à pied n'est possible qu'en ville pour accomplir des actions sociales.


Les triangles bleus indiquent la portée de chacune des armes présentes sur le véhicule.

Dark and Light

UN MIRACLE, VITE !



Des screens comme ça, vous en prendrez des tonnes. Et beaucoup plus près de la dame si vous voulez.

Deux heures à se faire camper par Aragorn, paladin nain et Ownator, son copain voleur elfe : bouclier divin, sap, /applause. Trop fun WoW. Envie de changement ? Les MMORPG ne manquent pas et un paquet de nouveautés est prévu cette année. Prenons Dark and Light... O.K., mauvais exemple pour la fraîcheur puisque celui-là, on vous en parle depuis 2003. Mais cette fois, promis, juré, craché, ça sort en avril (si l'éditeur le dit...). D'ailleurs, une « prequel » intitulée Settlers of Ganareth est disponible depuis décembre. Version light de Dark and Light, SoG a mis un joli souk dans la communauté des fans : difficile pour eux d'avaler la pilule d'un nouveau report et de se contenter de ce placebo. Surtout que le meilleur moyen d'obtenir l'une des places limitées reste de payer 50 euros de pré-commande. Du coup, les forums se sont gentiment embrasés, avec tournois de free-fight entre les irréductibles et les déçus.

« DNL, I WANT TO BELIEVE »

Officiellement, SoG contient peu ou prou tout ce qui a été développé par NP Cube. Une bonne occase de se faire une idée du jeu final à environ un mois de sa sortie. Le premier constat est évidemment visuel. Les premières démos en 2003 m'avaient vraiment scotché. Là, j'ai retrouvé les mêmes sensations, mais ce n'est plus une claque. Certes, les graphismes se montrent toujours largement au goût du jour, mais à peine plus. De ce côté-là, l'avantage sur la concurrence s'annonce donc considérablement réduit. Question gameplay, DnL propose quelques bonnes idées... et rien qui ne mette en place la petite magie qui rend accro. On passe d'un spot de monstres à un autre pour leveler : la routine s'installe vite. Les quêtes censées scénariser un peu tout ça s'avèrent trop rares. Il faut donc être motivé pour accéder à la construction de forteresses et au PvP, les vrais points forts, plutôt réservés aux hauts niveaux.





Cas flagrant d'abus de champignons cosmiques, mais ça semble valoir le coup.



Associez les superbes décors et la possibilité de voler librement à dos de dragon et vous aurez un jouet contemplatif unique.



BIENVENUE SUR LAGARETH

Et parler de courage n'est pas qu'une figure de style. Le lag est omniprésent et on se demande vraiment comment DnL pourra tenir son pari du serveur unique, quand SoG gère si mal quelques centaines de joueurs. Interface plus que moyenne, déconnexions intempestives, bugs divers et variés, y a encore du boulot les gars ! En fin de compte, SoG est fun essentiellement sur ses gadgets. Faire du deltaplane ou snowboarder sur un bouclier, vous ne trouverez pas ça ailleurs ! Peut-être parce que les autres studios se concentrent sur l'essentiel avant le superflu... SoG se résume à cela pour l'instant. Ça n'en fait pas encore un vrai bon MMORPG et ça ne vaut sûrement pas les 50 euros de droit d'entrée. Notez tout de même que le potentiel est là, même si NP Cube fait face à deux gros chantiers : améliorer la technique et enrichir le contenu. Il reste peu de temps avant avril et, à moins d'un miracle, je ne vois pas comment les fans échapperont à un nouveau report.

NEDD



ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

A la fois pointu et ultra fun, il réalise le grand écart. MAGISTRAL !

JOYSTICK (1 an/11 n°)	71,50 €*
+ Le jeu TOCA RACE DRIVER 3 ™ (version PC)	45 €**
Total	~~116,50 €*~~

POUR VOUS SEULEMENT







*Photo non contractuelle
Dans la limite des stocks disponibles

67 €

42 % de réduction

TOCA RACE DRIVER 3
The Ultimate Simulator ™

Codemasters







BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ79

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : JOYSTICK Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI**, je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an - 11 n° et je choisis la version CD ❑ ou DVD ❑
+ le jeu TOCA RACE DRIVER 3, The Ultimator Simulator ™ (version PC) au prix de **67€** seulement au lieu de 116,50 €*
soit 42 % de réduction !

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France
❑ Je régle par carte bancaire : N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
(Validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr
Nom* : ______
Prénom* : ______
Société : ______
Adresse* : ______
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ______
Adresse email : ______
Tél : ______
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|
(*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/06) et LE JEU TOCA RACE DRIVER 3, The Ultimate Simulator™ (version PC) au prix de 45€(+ 2€ de frais de port). Offre valable en France métropolitaine jusqu'au 31/03/2006.Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92)ou par email : abofuture@dipinfo.fr. **Délai de livraison de 8 à 10 semaines aprés réception de votre réglement.** Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprés de Future, éditeur dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑. ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.

Rising Force Online

LA GUERRE, C'EST PLUS FUN À TROIS

PLUS CONNU SOUS LE NOM DE RF ONLINE, CE MMO CORÉEN DE CHEZ CCR ARRIVE DANS NOS CONTRÉES DANS QUELQUES SEMAINES. SOUS-TITRÉ FANTASY & ROMANCE, POUR UNE RAISON QUI M'ÉCHAPPE À UN POINT INDESCRIPTIBLE, CE TITRE TENTE DE RÉCONCILIER PVP ET JOUEURS OCCASIONNELS. QUELQUES JOURS DE BETA-TEST M'ONT PERMIS DE GOÛTER À CE FUTUR BOUFFEUR DE TEMPS LIBRE.



Hé oui, comme l'indique ce wallpaper, c'est Sega qui distribue RF Online au Japon.

On n'arrête plus le train des jeux massivement multijoueurs. Cette fois, c'est Codemasters qui fait ses courses et s'apprête à lancer aux États-Unis et en Europe un produit existant déjà depuis 2004 en Corée. Traduit en anglais (et uniquement en anglais pour le moment), RF Online propose un univers riche qui se concrétise côté gameplay par la guerre sans pitié de trois factions. Bellato, Cora et Accretia se déchirent pour le contrôle des ressources de planètes lointaines, et tout va tourner autour de leurs affrontements quotidiens.

TROIS, C'EST DEUX DE TROP

Après quelques secondes dans un lanceur/patcheur au look soigné, bercé par une musique d'ascenseur, me voilà en train de choisir ma race. Bellato, Cora ou Accretia ? Choix ardu et crucial : comme dans World of Warcraft il est impossible de faire cohabiter deux factions sur le même serveur et vous n'avez droit qu'à trois avatars. Des restrictions pas trop dramatiques, mais quand j'ai commencé à jouer, il n'existait qu'un serveur de test... La décision est d'autant plus difficile que ces trois races n'ont rien à voir. Les Bellato ressemblent à des petits elfes, spécialisés dans la mécanique. Ils sont les seuls à être capables de piloter d'énormes robots de combat, à condition d'avoir choisi ce métier, évidemment. Les Cora sont les intellos du coin et largement inspirés des elfes « classiques ». Leur spécialité, c'est plutôt l'invocation de créatures, ce qui fait de leurs mages de redoutables adversaires. Quant au choix de l'Empire Accretia, il est réservé aux fans de droïdes. Chez eux, pas de magiciens hautains, pas de guerrières sexy : juste des robots à l'arrogance binaire. Ils disposent des attaques à distance les plus dévastatrices du jeu et vous le font vite comprendre.



« Quand chrais grande, chrais pilote de mecha ! Ouaip ! »



Ce MMO n'échappe pas à la malédiction des sacs trop petits !

EN QUÊTE DE QUÊTE ?

Comme dans beaucoup de MMO coréens dont Lineage II, vous vous contentez de définir une grande catégorie à la création de votre perso : warrior, ranger, spiritualist et specialist (Accretia n'a pas de spiritualist, ce sont des boîtes de conserve, ne l'oublions pas).
En partant de là, vous avez accès à différents pouvoirs. Plus vous utiliserez un pouvoir, plus votre maîtrise de ce dernier augmente. Mais moins vous aurez l'occasion de faire grimper les autres. Il va donc falloir identifier rapidement dans quel type de combat vous voulez devenir un ace (corps à corps, à distance, ou magique). Arrivé à certains niveaux clés (30 et 40), vous devrez vous spécialiser dans un job plus précis qui conditionnera la suite de votre carrière. Ce choix va non seulement influencer votre style de jeu mais aussi les armes et armures que vous pourrez porter. Car chaque item nécessite non seulement un niveau minimum pour être utilisé, mais aussi suffisamment de points dans une catégorie précise. Pas question d'enfiler une armure de mage si vous êtes le roi de la hache à deux mains.
Autre nuance par rapport à pas mal de MMO, la façon dont augmentent vos points d'expérience.



Quand vous mourez, la caméra se met à divaguer autour de vous. Pas facile de continuer à voir l'action du coup...


Le niveau des mobs est indiqué par les points lumineux autour de leur nom. Là par exemple, c'est marqué « CASSE-TOI ! ».

L'ART DU GRINDING

Grinder, quel superbe anglicisme apte à faire tomber en syncope tout prof de français qui se respecte. En quoi ça consiste ? C'est simple : à tuer en boucle des monstres, afin de grappiller doucement mais sûrement des points d'expérience et augmenter le niveau de votre personnage. Tout l'art de la chose consiste à identifier les zones les plus propices, celles peuplées de proies faciles mais qui rapportent quand même le maximum de points. Cette activité digne d'un robot est souvent le cœur du gameplay des MMO coréens, où le véritable contenu est réservé aux avatars de haut niveau. Un conseil : faites ça en groupe, discutez et profitez-en pour potasser les sites web afin de bien choisir votre matériel et votre future classe de personnage !

En simplifiant, disons que chaque coup porté rapporte un peu d'expérience. Même si quelqu'un a frappé le monstre avant vous. En revanche, pour les quêtes, seul le coup fatal compte si vous devez massacrer un nombre précis de bestioles. En parlant de quêtes, je précise tout de suite que RF Online n'est pas du tout un concurrent de WoW. On est plus dans l'esprit Lineage II, avec des missions barbantes qui rapportent peu, sans véritable histoire et sans lien logique. Si vous passez un niveau, vous aurez parfois accès directement à une quête qui est censée être la suite d'une que vous n'avez pas forcément effectuée.

SAUVONS LES NEWBIES

En dessous du niveau 25, RF Online s'annonce donc comme un titre pénible, aussi répétitif qu'un L2 ou Silkroad Online. En gros, vous apprenez le système de jeu, vous tuez des montres à la chaîne et vous rêvez en regardant les « grands » faire la guerre. Avec un peu de bon sens et de patience, cette phase ne dure pas très longtemps, c'est l'histoire de quelques heures.

La découverte du monde environnant, des différents monstres ainsi que la course à l'armement font passer le temps. Et dès l'arrivée au level 25, les choses sérieuses commencent. Le but sera de prendre le contrôle de la mine centrale (Crag Mines). Cela passe par la destruction de points de contrôle des deux races ennemies. Évidemment, toutes les alliances sont possibles, c'est bien plus intéressant qu'avec seulement deux factions à la WoW, et ça permet d'équilibrer facilement si une race commence à se montrer trop puissante. Le contrôle de la mine permet d'avoir un meilleur rendement pour les ouvriers de votre camp (ces derniers se placent au centre de la mine, protégés par un monstre-gardien énorme). Cette prise de pouvoir ne dure que 8 heures. Du coup, la guerre recommence trois fois chaque jour, pour le plus grand plaisir des joueurs. Ces affrontements provoqués n'empêchent pas les missions solos, qui consistent souvent à aller flinguer en fourbe les pauvres mineurs des races perdantes, qui grappillent un peu de ressources comme ils peuvent. Précisons pour les trouillards que contrairement à Lineage II, on ne risque pas grand-chose à mourir de la main d'un autre joueur : pas de perte d'objets ou de points d'XP. En revanche, il existe des points de renommée. Plus vous tuez, plus vous en avez, plus vous mourrez, plus vous en perdez. Logique imparable et il existe un classement des meilleurs pour chaque race.

LES JOIES DU BETA-TEST

Techniquement, ce MMO se montre correct, sans plus. Le design des personnages et des armes est très réussi, mais les décors sont souvent très pauvres. Le moteur 3D développé par CCR accuse son âge sur certains


Ouf sauvé ! RF Online aussi dispose d'avatars en armures « aérées ». Si vous aimez jouer sexy, une seule race possible, les Cora.


Certains guerriers Accretia peuvent devenir des plates-formes de tir fixes. Qui font très très mal.


Dès les premiers niveaux, les effets des sorts et le look des armes donnent envie de s'accrocher.


La classe non ? Et pourtant il doit être niveau 5...

points, mais semble être optimisé pour afficher un maximum de combattants à l'écran sans s'écrouler. Le plus gros travail de Codemasters concerne évidemment la traduction et pour le moment, il est clair qu'il reste pas mal de boulot. Mais on sent une volonté de bien faire. Les Anglais ont ainsi réussi à obtenir un contrôle du personnage au clavier en plus du mode 100 % souris, ce qui fera plaisir aux transfuges de WoW. Malheureusement, RF Online écope d'une interface assez austère, avec une seule fenêtre de discussion non customisable, une gestion des icônes et des raccourcis de pouvoirs assez pénible sans parler du fait que le tout n'est pas sauvegardé sur le serveur. Il faut donc refaire sa barre d'icônes sur chaque machine que vous utilisez. Pour finir, notez qu'il est possible de jouer sur un écran 16 :10 en éditant à la main le fichier R3Engine.ini pour mettre la résolution


En Corée, ils fument des trucs qui abîment les neurones visiblement...


Rien de tel qu'un bon groupe pour se sentir invincible. Surtout en période de guerre...

souhaitée. Il me faudrait dix pages de plus pour vous expliquer en détail les finesses du gameplay de RF Online, et nous reviendrons plus largement sur ce produit lors de sa sortie, car il reste des points très importants non abordés et pas encore implémentés dans la version testée, dont le système de guildes. Il pourrait bien être un des meilleurs MMO jamais vus, avec la possibilité de monter un camp de base pour chaque guilde et de faire des guerres au sein de la


Avant d'aller vous coucher, n'oubliez pas de placer votre personnage en position de mineur dans une zone adaptée. Mais ça oblige à laisser son PC tourner...

même faction. Une guilde très puissante pourrait même à l'avenir contrôler des planètes entières, l'univers de RF Online étant prévu pour se développer dans le temps et l'espace, par le biais de « GIGA Updates », un principe similaire aux Chroniques de Lineage II. De quoi gommer les défauts du produit au fil du temps. Car très honnêtement, même s'il n'est pas parfait à l'heure actuelle, le potentiel est énorme et la perspective d'avoir plusieurs vrais événements PVP de masse par jour est assez unique. Encore un peu de patience, Codemasters prévoit une sortie « courant second trimestre ». Oui, c'est vague, mais on a l'habitude.

CAFÉINE


« Chérie, si tu pars encore faire la guerre dans cette tenue, c'est terminé entre nous ! »

LIENS UTILES

La communauté de RF Online s'organise et les sites de fan pullulent déjà. Quelques screenshots sont éhontément volés à certains sites, comme celui de la guilde Serpentis (www.serpentis-guilde.com). Vous trouverez les forums officiels de RF Online sur community.codemasters.com et quelques infos sur rfonline.underworldgaming.co.uk. Mais celui que je vous recommande absolument est rfo.askterix.com, qui regroupe déjà toutes les caractéristiques des différents métiers possibles, une base de données sur les armures, etc. Le tout avec un design sympa. Impressionnant.

Le Dell XPS™

AVIS DE RECHERCHE

Une formidable machine



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Le Dell™ XPS, équipé du processeur Intel® Pentium® D à technologie bi-cœur, apporte une puissance impressionnante et une vitesse optimale à vos jeux.

Prêt pour l'ultime défi? Avec à vos côtés la formidable puissance du Dell™ XPS, vous aurez les aptitudes et la rapidité de contrer tous les coups.

Le cœur du XPS est animé par le dernier processeur Intel® Pentium® D à technologie bi-cœur. Avec 2 cœurs du processeur, le XPS est votre arme secrète, vous offrant l'angle parfait quand il n'y a nulle part ailleurs où aller.

Avec une telle intensité pour rivaliser avec l'environnement de jeu le plus extrême, vous ne pouvez accepter autre chose que le Dell™ XPS.

Pour des offres formidables, allez sur www.dell.fr.

Dell™ recommande Windows® XP Professionnel.

Dell™ Dimension™ XPS 600

XPS

- Processeur Intel® Pentium® 4 640 avec technologie HT (3.20GHz, 2Mo L2 Cache, 800MHz FSB)
- Windows® XP Édition Familiale authentique
- 1024Mo de mémoire PC-4200 Bicanal DDR2 533MHz
- Disque dur 160Go SATA
- Moniteur non inclus
- nVidia® GeForce™ 6800 PCI-E 256Mo DVI/Sortie TV
- Carte son Sound Blaster® Audigy® 2 ZS
- Lecteur DVD 16x et graveur CD-RW 48x/24x/48x
- Garantie 1 an sur site J+1 [a]
- Microsoft® Works 7.0

1549€TTC

Réf. PPFR5-D03XP5

Extensions conseillées

- Garantie 3 ans sur site J+1 [a] — 178€TTC
- Microsoft® Office Édition PME 2003 — 323€TTC
- Installation "connectez-vous" — 118€TTC



Pour des offres formidables

Cliquez **www.dell.fr** appelez **0 825 387 125**

Du lundi au vendredi de 8h30 à 19h. Le samedi de 10h à 17h (0,15 €/mn)

Plus de puissance pour vos jeux. Simple comme DELL



Lineage II : Scions of Destiny

LE TEMPS C'EST DE L'ARGENT

QUATRIÈME EXTENSION GRATUITE POUR LINEAGE II, AGE OF FARMING... HEU, SCIONS OF DESTINY, EST LA PLUS AMBITIEUSE DE TOUTES. PAS MOINS DE 800 MO DE CONTENU ONT ÉTÉ AJOUTÉS AU TITRE D'ORIGINE POUR LE PLAISIR DE « PRESQUE » TOUS.



Goddard dans toute sa splendeur.

Miracle ! NCsoft a enfin compris à quoi servait un serveur test. Il aura quand même fallu attendre le PTS (Public Test Server) de la quatrième chronique pour que les développeurs filent des personnages haut niveau, des thunes et de l'équipement aux joueurs. Ce qui est tout de même plus pratique pour tester les ajouts disponibles, réservés en grande partie aux vétérans, comme la troisième profession (au niveau 76). Quant aux fameux titres de noble et de héros, ils sont enfin disponibles. J'ai hésité à dire « enfin accessibles » car vu la quantité d'heures à investir pour obtenir ces rangs, il est difficile de parler de chose abordable. Posséder un personnage 75 avec une subclasse de même niveau pour devenir noble, ce n'est pas donné à tout le monde. Mais ça vaut le coup de s'accrocher car les pouvoirs offerts s'avèrent particulièrement utiles, surtout pour les attaques de fort. La possibilité de charger les portes d'un château en utilisant une monture, le Strider en l'occurrence, ça s'annonce bien fun. Le noble peut également rassembler l'énergie de plusieurs mages afin de lancer une attaque de zone dévastatrice. Ça calme ! Ajoutez à cela des bonus aux dégâts lors d'un siège ou d'une guerre de clan et la possibilité de se téléporter gratuitement à travers tout le royaume. Mais ce n'est pas tout : faire partie de la noblesse donne droit à participer à la Grande Olympiade, une compétition PvP à l'issue de laquelle les vainqueurs obtiendront le titre de héros. Outre leur aura divine qui n'est là que pour le côté tape-à-l'œil, les héros obtiendront une arme de qualité supérieure au grade S (catégorie la plus puissante implémentée dans cette quatrième chronique). Votre nom sera inscrit sur un monument présent dans chaque ville et vous pourrez utiliser un channel dédié pour discuter. Les messages sont alors affichés dans une couleur unique afin que tous les joueurs puissent les consulter quel que soit l'endroit où ils se trouvent dans le monde. Si après ça, certains finissent par se prendre pour dieu, on comprendra pourquoi.



Voici un des trois nouveaux pets. L'air de rien ça mange beaucoup ces petites bêtes. De vraies pompes à fric. Mais bon, ils sont tellement mignons qu'on leur pardonne tout.

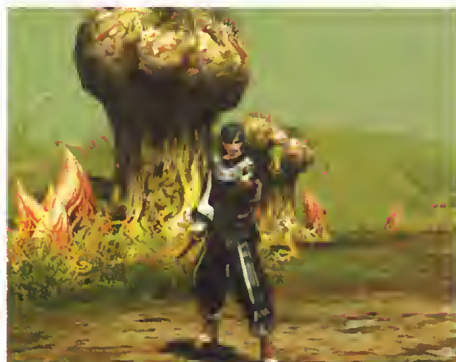


ALLEZ, DEMAIN J'ARRÊTE !

Pour obtenir ces nouveaux titres et pouvoirs, on ne vous cachera pas qu'il faut cumuler un paquet de points d'expérience. Pour cela, le système reste le même : exterminer des monstres par milliers. Les développeurs ont tout de même décidé de corser les choses en améliorant le cerveau d'une grande partie de ses créatures. À défaut de parler de véritable Intelligence Artificielle, les mobs disposent désormais de nouveaux comportements. Certains n'apparaissent que le jour ou la nuit, d'autres peuvent se ressusciter entre eux, il y en a même équipés de

UN PEU DE TENDRESSE DANS CE MONDE DE BRUTES

Outre toutes les nouveautés de gameplay et de contenu, Scions of Destiny offre des petits plaisirs qui changent de la course à l'xp. Par exemple, toutes les classes peuvent crafter des accessoires comme des oreilles de chat ou un monocle, histoire d'apporter une petite touche amusante au look des persos. On note également l'apparition des robes de mariée et des smokings pour ceux qui veulent organiser des événements. Et pour les amoureux des bêtes, de nouveaux pets sont présents en version baby : Buffalo (un buffle), Kookaburra (une sorte d'autruche à deux têtes) et Cougar (un félin). Il faut avouer que ces boules de poils sont adorables à souhait. Ils peuvent être obtenus par le biais d'une quête.


Visiter les nouvelles zones au niveau 13, faut vraiment en vouloir.


Se la péter en ville devant ses potes, ça n'a pas de prix. Prendre du plaisir à exploser son adversaire en deux coups, ça n'a pas de prix. Pour le reste, il y a JGE !


Une petite rixe à la sortie de la ville... Les curieux jettent un œil et les cafards espèrent voir une pièce d'armure tomber du corps du vaincu.

SoulShots et SpiritShots, objets habituellement utilisés par les joueurs pour améliorer leur efficacité en combat. Dans l'absolu, ça ne change pas radicalement la manière dont les personnages se gèrent mais ça apporte une petite touche de fun non négligeable. Si vous désirez un challenge de taille, vous pourrez toujours rendre une petite visite à Valakas. Ce dernier n'est autre que le nouveau dragon du royaume qui devrait être plus puissant qu'Antharas. Pour la petite histoire, Antharas a été tué pour la première fois sur les serveurs américains plus d'un an après la sortie de L2. 200 joueurs et une heure de combat acharné ont été nécessaires pour en venir à bout. En Corée, ils doivent certainement se le taper au petit-déj' avant d'aller bosser mais par chez nous, c'est un véritable exploit. Quoi qu'il en soit, vu le nombre de personnages haut niveau qui arpentent les terres d'Aden aujourd'hui, on imagine bien que Valakas risque de ne pas rester longtemps planqué dans sa tanière.
Mais avant de jouer au chasseur de dragon, vous aurez de quoi faire en visitant les nouvelles régions implémentées au nord du royaume : Goddard et Rune. Personnellement, j'ai un faible pour la ville fortifiée de Goddard et ses gigantesques remparts. Je ne vous parle même pas de l'entrée de la cathédrale qui doit atteindre la hauteur d'un building. Ils ont un peu la folie des grandeurs chez NCsoft mais au moins ça en jette. Évidemment, des améliorations ont été apportées au niveau du gameplay et à l'interface. Un curseur bleu s'affiche sur le sol pour voir dans quelle direction se rend le personnage, la position des membres du groupe s'affiche sur la minimap, les groupes peuvent maintenant accueillir 12 joueurs... Pour le reste, on va éviter de lister toutes les nouvelles quêtes, les changements relatifs aux guerres de clan, aux sièges ou même de se lancer dans les débats sans fin concernant l'équilibrage des classes, sinon il faudrait la moitié du magazine. Si vous hésitiez encore à vous lancer dans Lineage II, cette quatrième chronique devrait vous motiver à (re)venir fouler les terres d'Aden. Même s'il faut prévoir des mois, voire des années, pour atteindre son but.

Cyd



SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉ !

De la petite histoire roleplay aux techniques infaillibles pour tuer un boss, toutes les guildes plus ou moins importantes se lancent dans le montage vidéo. NCsoft a donc ajouté un système d'enregistrement vidéo dans Lineage II avec cette quatrième chronique. En fait, il s'agit d'une sauvegarde de replay comme c'est le cas dans Warcraft III. Il est possible d'enclencher et d'arrêter l'enregistrement n'importe quand et de visionner tout ça, même au ralenti, via le menu présent sur l'écran titre. L'avantage de ce système est de garder des moments de jeu et de les envoyer facilement à ses potes via mail (les fichiers pesant dans les 200 ko). Par contre, il faut posséder le jeu pour lire ces replays, et seule l'action est montrée. L'interface est totalement effacée, il est donc impossible de voir les barres de vie, la fenêtre de chat et autres.


Le nouveau sport national à la mode : la pêche.

DAOC : Darkness Rising

LE CÔTÉ OBSCUR DE CAMELOT

LA FIN DE DARK AGE OF CAMELOT A ÉTÉ PRÉDITE DE NOMBREUSES FOIS. ON NE COMPTE PLUS LES MMO QUI ÉTAIENT CENSÉS EN VENIR À BOUT. POURTANT LE TITRE DE MYTHIC EST TOUJOURS PRÉSENT, ET CE N'EST PAS AVEC L'ARRIVÉE DE SA NOUVELLE EXTENSION, DARKNESS RISING, QU'IL COMPTE S'ÉCLIPSER FACE À LA CONCURRENCE. BIEN AU CONTRAIRE.


Alors les combats à cheval, c'est prévu pour quand messieurs les développeurs ?

Dark Age of Camelot traîne ses guêtres dans l'impitoyable monde du MMO depuis maintenant quatre ans. Il dispose à son actif de six extensions dont deux gratuites. Ce qui a permis à l'univers de Camelot d'évoluer au fil des ans en gardant en haleine une bonne partie de sa communauté tout en glanant de nouveaux inscrits. Aujourd'hui la priorité est de choyer les joueurs fidèles. C'est pour cette raison que Darkness Rising fera surtout plaisir aux vieux routiers. Car si le nouveau contenu intéressera les joueurs dès le niveau 30, c'est surtout à partir du level 50 que l'on appréciera la richesse de cet add-on. En même temps, tout joueur vétéran qui se respecte dispose d'au moins un, pour ne pas dire de plusieurs personnages haut niveau. Et n'aura donc aucun mal à se lancer corps et âme dans la nouvelle campagne.
Cette dernière, divisée en trois chapitres, débute auprès du roi de chaque royaume (Midgard, Albion et Hibernia). Chose appréciable, Mythic a mis en avant l'intrigue et l'aventure en laissant le joueur un peu dans le flou afin qu'il utilise ses méninges plus que son épée. Vous devrez, par exemple, mener des investigations pour gagner la confiance de rebelles, les infiltrer et leur dérober un objet. Sachez qu'il y a aussi des mises en situation assez tripantes, genre défendre un campement contre une attaque ennemie en donnant des ordres aux PNJ. Voilà des éléments qui changent des quêtes habituelles présentes dans tous les MMO, du type : « rapportez-moi 50 peaux de ragondins ! ». Évidemment, toutes ces missions permettent d'obtenir une récompense de taille : devenir Champion.


Pour obtenir la licorne en guise de monture il faut s'amuser à l'apprivoiser, c'est-à-dire enchaîner une suite d'emote pour gagner sa confiance.

BOUFFON, SUPER STUFFÉ, DU ROI

L'accès au titre de Champion du royaume permet d'acquérir de nombreux privilèges, comme apprendre des pouvoirs qui sont normalement inaccessibles. Le maître d'arme peut lancer des sorts, le ranger peut soigner, etc. Avant de crier au scandale, sachez que ces aptitudes restent limitées. En aucun cas un Champion pourra exceller dans un art originaire d'une autre classe. Mais ces compétences peuvent s'avérer très utiles à des moments précis. Un guerrier qui peut se guérir pendant que le prêtre est occupé, c'est toujours pratique, même si ce n'est que de quelques points de vie. Autre bonus pour le champion, il peut obtenir une arme propre à son rang. Même s'il ne s'agit pas des meilleures armes du jeu, elles sont de très bonne qualité. L'avantage principal est de pouvoir en changer comme bon vous semble. La lame de votre épée est un peu émoussée ? Pas de soucis, on vous l'échange contre une neuve, aucun frais de réparation n'est à débourser. C'est quand même la classe d'être dans les petits papiers du roi. Darkness Rising voit aussi la naissance des montures personnelles à utiliser dans les zones RvR. Par contre, il est impossible de se battre à cheval. Le moindre dégât encaissé vous remet les deux pieds sur la terre ferme. Mais qu'à cela ne tienne, voir débouler toute une armée à cheval avec le blason des guildes dessinées sur la housse de la monture, ça le fait. Ces nouveautés cumulées à la refonte graphique des capitales et des Abyss rendent cette nouvelle extension vraiment intéressante. Si vous aviez lâché DAOC depuis un moment, c'est le moment d'activer votre compte pour aller y jeter un œil.

CYD


Quand on se souvient de DAOC à ses débuts, on se dit que visuellement il revient de loin !



LE BASSIN D'ARATHI

CHER PAPA, CHÈRE MAMAN, JE VOUS ENVOIE COMME PROMIS CETTE PETITE CARTE DU BASSIN D'ARATHI. ON S'AMUSE COMME DES FOUS À LA FERME, SURTOUT AVEC MES PETITS CAMARADES ELFES QUI AIMENT BIEN SE CACHER POUR NOUS FAIRE DES FARCES, COMME PAR EXEMPLE MA COPINE BRIDE - SUR LA PHOTO C'EST CELLE QUI PIÉTINE MON CADAVRE, HIHI ! - QUI VOUS FAIT AUSSI DE GROS BISOUS.



Du haut de la Scierie, on a une vue imprenable sur le reste de la carte.

Grand chouchou des joueurs, le dernier-né des champs de bataille AB (Arathi Basin) ou BA (Bassin d'Arathi) est né sous une bonne étoile. Implémenté pile-poil quand il le fallait, le bébé a vite détrôné ses aînés dans le cœur des joueurs : jusqu'au patch 1.9 qui a rétabli l'équilibre dans la fréquentation des BG, il était en gros le seul moyen de se faire une petite séance PvP vite fait entre l'apéro et le potage.



La ruée de départ, avec en mire le premier drapeau.



Tous les moyens sont bons pour interrompre l'attaque d'un drapeau.

Les clefs de son succès : une panoplie de puissants sets d'armures PvP (voir hors-série spécial WoW), une carte stratégique pensée pour des parties nerveuses et fluides, et un thème très simple mais qui autorise de nombreuses variantes tactiques. En bref, une option plaisante pour farmer ses rangs PvP dans le sang et la bonne humeur... à condition bien sûr de remporter la victoire.



Poussez pas, y'aura du nelfe pour tout le monde !

CASTORS JUNIORS TOUJOURS PRÊTS !

Le manuel du parfait petit scout d'AB ne contient pas grand-chose au chapitre des règles du jeu : cinq points de contrôle, chacun d'eux rapporte des ressources, le premier camp à avoir accumulé 2000 points de ressources a gagné. Sur une surface qui fait le double de celle de Warsong et complètement ouverte (tout se passe en extérieur, même si quelques bâtisses peuvent çà et là servir de cachettes temporaires), les maîtres mots sont mobilité et réactivité. La monture épique y est un atout vital puisque tout l'art consiste à optimiser ses positionnements pour naviguer sans cesse entre l'attaque et la défense. Une parfaite coordination des troupes (3 groupes donc 15 joueurs qui devraient être parfaitement accordés, c'est plus facile à dire qu'à faire) et un équipement PvP à la pointe sont les autres clefs de voûte de la victoire.

FLAG, Ô MON FLAG CHÉRI

Au centre de l'action, cinq drapeaux. Ils sont neutres à l'origine, et il faut dix petites secondes pour les attaquer (ciblage canalisé, immédiatement interrompu par toute attaque infligeant des dégâts directs, mais pas par un DOT), puis une longue minute de transition sans attaque ennemie pour qu'ils soient contrôlés : ils basculent alors dans votre camp et commencent à rapporter des ressources. Si vous attaquez un drapeau ennemi, il faudra également passer par cette minute de transition. En revanche, si un drapeau que vous contrôlez vient d'être attaqué et que vous le défendez avant la fin de la minute fatidique, il rebascule immédiatement à vos couleurs. On comprendra donc à quel point il est plus facile de défendre un drapeau que de l'attaquer, d'où l'importance vitale de ne jamais, jamais, JAMAIS abandonner un drapeau sous contrôle. On notera enfin que la progression de ressources gagnées n'est pas linéaire, mais exponentielle (voir encadré) : quelques petites minutes suffisent à remporter la partie si l'on prend les cinq bases rapidement, et il est théoriquement possible de rattraper à peu près n'importe quel retard en cumulant suffisamment de drapeaux. En pratique, il est bien rare de voir de tels renversements de vapeur et l'on sait en général très vite quel camp remportera la partie.

TOUR DES TACTIQUES

Prenez une minute pour consulter la carte : cinq bases (Écurie, Ferme, Forge, Mine, Scierie), quatre intersections majeures (A, B, C, D), deux voies « maritimes » et deux voies « aériennes » possibles (sans lévitation, cape-parachute ou autre, on les appellera plutôt « voies aériennes mortelles »). À partir de là, un certain nombre de stratégies sont envisageables, mais aucune n'est fixée dans le marbre : il faut rester réactif !

- Dans une partie équilibrée, la stratégie la plus commune consiste à laisser deux défenseurs au drapeau de départ (Ferme ou Écurie), puis de viser le 3-2 : 3 drapeaux pour votre équipe, dans l'idéal : Forge + Scierie + Ferme ou Écurie, en formant deux groupes d'attaquants fixes d'au moins 4-5 joueurs et en laissant des attaquants volants (sur monture épique de préférence) aux points d'intersection les mieux situés par rapport aux drapeaux sous contrôle (en général A-B pour l'Alliance, C-D pour la Horde).
- Si vous possédez l'avantage, vous pouvez viser le 4-1 pour une victoire plus rentable : vous miserez alors en général sur la ligne Scierie + Forge + Mine + Ferme ou Écurie.
- Le 5-0 est un cas rare : il faut vraiment un énorme déséquilibre entre les deux équipes. Mais si l'opportunité se présente, même pour 30 secondes, foncez ! Avec 5 drapeaux sous contrôle vous accumulez les ressources à une vitesse supraluminique.
- Si l'équipe adverse a l'avantage, misez sur une position de défense avec trois défenseurs aux points de contrôle : a priori Mine + Forge ou Scierie + Écurie ou Ferme, avec joueurs en soutien volant aux intersections. Tenez ensuite la position tant que possible et ne tombez pas dans le piège : si l'ennemi est organisé, ne vous fiez pas aux drapeaux qui semblent désertés.



Shift + clic pour afficher la minimap stratégique (en bas à droite).

TABLEAU D'ACCUMULATION DES RESSOURCES

Les « ticks » sont un compteur temporel : à chaque tick les ressources sont comptabilisées, et la fréquence des ticks dépend du nombre de drapeaux sous contrôle, selon une progression exponentielle.

Bases sous contrôle	Ressources par tick	Fréquence des ticks	Ressources par seconde
1	10	11	0.9
2	10	10	1
3	10	6	1.7
4	10	3	3.3
5	30	1	30

Source : wowwiki.com

CARTE STRATÉGIQUE



- Si l'ennemi concentre toutes ses forces sur la forge et la scierie, n'hésitez pas à opter pour un humble trio Ferme + Mine + Écurie : 2-3 défenseurs sur chaque drapeau et le reste du raid en intervenants volants aux points d'intersection B et C. Vous perdez en vision stratégique, mais les trois points sont facilement ralliés.
- Si vous êtes en PUG (voir encadré), usez du zergling (7-9 joueurs à l'attaque) au petit bonheur la chance, en insistant juste pour rester groupés lors des attaques et pour laisser deux joueurs en défense à chaque drapeau pris. « Garder les drapeaux » et « rester ensemble à l'attaque », c'est à peu près le maximum de ce que vous pouvez attendre d'un PUG.



Tout a l'air calme ici. Trop calme...

LES CINQ POINTS DE CONTRÔLE

• L'ÉCURIE et LA FERME

Toutes proches de la salle de Trollbane (point d'arrivée de l'Alliance) et de l'antre des Profanateurs (point d'arrivée de la Horde), ce sont les deux premières bases prises par les deux équipes. Toutes les parties commencent avec ces prises de contrôle simultanées. Ce sera votre seule et unique opportunité de prendre un drapeau sans la moindre bataille, et comme il est toujours plus facile de défendre un drapeau que de l'attaquer, celui-ci ne devra jamais être abandonné. Avant de vous précipiter pour être le premier à attaquer le drapeau, réfléchissez : êtes-vous prêt à y monter ensuite la garde ? Parce que c'est simple, hein : à défaut d'instructions précises, si vous PRENEZ la Ferme ou l'Écurie, vous GARDEZ la Ferme ou l'Écurie, au risque d'être souvent isolé de l'action, généralement plus frénétique sur la ligne Scierie - Forge - Mine.

• LA FORGE

C'est le centre névralgique de l'action. Au beau milieu de la carte, accessible en passant par l'un des deux ponts, ou après quelques brasses, ou en lévitation depuis la Scierie, elle offre un panorama imprenable sur toutes les bases (à l'exception de la Mine), mais elle est aussi très exposée. Le ou les défenseurs de la Forge auront pour tâche d'informer leur équipe des mouvements adverses : en chat vocal si possible, mais un bon vieux « 4 inc Ferme » (quatre attaquants se dirigent vers la Ferme) en chat raid sera tout aussi efficace. Plus important que tout : vous contrôlez le cimetière central, ce qui signifie que vos troupes d'attaquants en territoire hostile ressusciteront au beau milieu du terrain, avec un accès rapide à toutes les autres bases. On voit donc beaucoup de groupes charger d'emblée la Forge avec la quasi-intégralité de leurs forces, ce qui est rarement une bonne idée si l'on affronte une équipe organisée.



LA FORGE

• LA SCIERIE

Second point de contrôle favori des joueurs, la Scierie. Placée en hauteur et accessible par les chemins nord et sud uniquement, c'est la mieux défendue de toutes les bases. Dans le cas le plus fréquent où l'Alliance contrôle l'Écurie (donc le chemin nord) et la Horde la Ferme (donc le chemin sud), elle est facile à défendre : on repère les assauts ennemis très tôt et les renforts sont proches.



L'ECURIE et LA FERME

C'est aussi celle qui offre le meilleur point de vue sur la carte avec la Forge. L'équipe qui contrôle les deux possède sur son adversaire l'avantage de l'aigle sur la taupe. Pour défendre la Scierie, on se positionne près du drapeau et on bouge vers le haut de la pente lors des attaques pour profiter de l'avantage de la hauteur - on ne s'éloigne pas trop du drapeau et on ne descend pas d'un millimètre, merci.

• LA MINE

La Mine est aussi basse qu'est haute la Scierie : c'est le point de contrôle le plus secret de tous, le plus difficile à surveiller, le plus difficile à défendre aussi. Tandis que les hauteurs de la Scierie interdisent l'accès par d'autres voies que les pentes, il est facile de se laisser tomber vers la Mine - ce qui signifie aussi qu'on ne peut jamais être certain que telle attaque qui semble dirigée vers la Ferme ne va pas finalement se transformer dans trois secondes en « assaut aérien » vers la Mine. Enfin, la Mine ne présente pas comme la Scierie l'avantage de pouvoir rallier la Forge rapidement, il faut faire tout le tour avec un très mauvais contrôle visuel du terrain. Conséquence logique : les joueurs favorisent le contrôle de la Forge et de la Scierie.





LA SCIERIE



Attendre son tour de résurrection n'est pas toujours la meilleure option.

LA MINE


À la Forge, comme d'habitude, c'est le foutoir intégral.


L'entrée des artistes est à Arathi, mais les maîtres de guerres des capitales peuvent vous téléporter directement en BG.

LES PUGS

Aujourd'hui, une nouvelle page à ajouter à votre précieux dico des acronymes barbares : le PUG. L'expression est à la mode en jeu comme sur forums et non, il ne s'agit pas d'une guilde à la très mauvaise renommée. Un PUG c'est un « pick-up game » ou « pick-up group », un groupe formé au hasard. La raison d'être du PUG, c'est d'aller s'empaler sur les engins tranchants des joueurs ayant privilégié le raid de guilde et habitués à jouer ensemble.

TENIR VOTRE RÔLE

• CHAMAN
Si vous gardez un drapeau, le premier totem à poser, c'est votre magma, pour interdire aux furtifs de vous prendre par surprise. Ensuite, lien terrestre par défaut ou si vous craignez un assaut furtif, totems de glèbe et séisme dès que des casters sont dans le coin (objectif n°1 : parer le crowd control). À l'attaque, ne vous précipitez pas, prenez le temps d'un bon vieux spam d'expiations avant de foncer sur un soigneur ou sur un porteur de tissu. Ne négligez pas votre totem sentinelle pour surveiller la carte : contrairement à vous, lui peut se dissimuler dans les buissons.
Votre rôle star : défenseur de drapeau.

• CHASSEUR
Tout le monde vous hait depuis votre dernière révision de classe (sauf les chamans qui sont plutôt contents que vous ayez pris le relais) : on sait, c'est triste. Vengez-vous en usant de vos talents les plus retors (pet camouflé, piège de glace, mort feinte) pour rendre la vie impossible aux attaquants de vos points de contrôle, utilisez votre flèche multiple contre les attaques simultanées de drapeau, exploitez votre rapidité de course sur ces terrains de bataille réduits.
Votre rôle star : défenseur anti-furtifs ou tueur de tissus à l'attaque.

• DÉMONISTE
Vos pets préférés à AB : la succube, redoutable enquiquineuse au crowd control comme en mêlée, mais aussi votre chienchien démoniaque pour être sûr qu'aucun furtif ne passe impunément votre garde. Si on vous oublie en mêlée, vous pourrez sauter sur l'occasion de sacrifier un void le temps de vous emparer du drapeau. Si vous êtes seul en défense, invoquez un infernal et bannissez-le de sorte qu'il puisse vous succéder à votre mort.
Votre rôle star : crowd controler et marchand de bobos à l'attaque.

• DRUIDE
Vous êtes un druide donc vous savez tout faire : bravo, mais n'oubliez pas de tenir votre rôle de soigneur, d'alimenter la mana de vos prêtres si vous le pouvez, d'utiliser judicieusement votre résurrection de combat (on a sauvé plus d'un drapeau grâce à elle) et d'entraver tout ce qui remue un peu trop à votre goût. N'hésitez pas à tanker, mais laissez le « ninja flag » (la prise furtive de drapeau) aux voleurs, il manque quelques cartes à votre jeu pour y être vraiment efficace.
Votre rôle star : défenseur d'un point de contrôle sous pression (votre versatilité y fera merveille).

• GUERRIER
Personne ne veut vous taper dessus, tout le monde veut vous cc (crowd control, suivez, quoi). En PUG (voir encadré) vous risquez de passer une moitié de votre temps à bêler et l'autre à implorer des soins qui ne viendront jamais. Mais il suffit d'un minimum de coordination pour que vous retrouviez votre rôle central, au cœur de l'attaque (comme d'ordinaire, sus aux tissus) ou comme pilier de défense (tenir bon le


Pas toujours évident de sélectionner ses cibles au cœur de la mêlée...

temps que les renforts arrivent, vous savez faire, et vous possédez de nombreux moyens d'interrompre une attaque de drapeau).
Votre rôle star : aucun. De toute façon, vous êtes le tank, donc vous êtes la star.

• MAGE
Pensez cc (et non l'inverse) ! Sheep et sorts de glace sont mille fois plus importants à AB que la puissance de votre barbecue portable : les dégâts passent après le cc. Polymorphez, ralentissez en priorité tanks et damage dealers, préparez des macros et annoncez vos cibles, évitez l'AoE (sort de zone) en cœur de mêlée sauf pour protéger le drapeau, réservez vos téléportations pour les retraites plutôt que pour les charges.
Votre rôle star : crowd controler à l'attaque.

• PALADIN
Si la majorité des classes ont des atouts en défense comme à l'attaque, votre cas personnel est plutôt tranché : vous êtes mille fois plus utile en défense, donnant aux renforts tout le temps d'arriver et interdisant la prise de drapeau à grands coups de vos (pour une fois pas si) ridicules AoE de feu. Survivez, tenez votre rôle de soigneur de groupe, vous êtes apte à donner à votre équipe ce dont elle a le plus besoin : du temps.
Votre rôle star : pitbull de garde.

• PRÊTRE
Évidemment, on compte sur vous soigner et liquéfier les faces de vos adversaires, mais ça vous en avez l'habitude. Le plus important pour vous à AB, c'est de gérer la portée de vos soins : en temps que cible n°1 de l'ennemi, vous devez toujours vous tenir à portée maximale. Gardez le fear en réserve pour ceux qui



parviennent à vous approcher, survivez à tout prix tant que vous avez de la mana, mourez sans regrets dans le cas contraire. N'hésitez pas à déployer vos talents psy : balancez vos ennemis du haut des falaises grâce au contrôle mental, surveillez le terrain en télépathant joyeusement le camp adverse - ou le vôtre.
Votre rôle star : soutien d'attaque.

• VOLEUR
Prenez exemple sur le mage, oubliez un peu vos DPS (dégâts par seconde) et concentrez-vous sur le crowd control : votre sap (assommer) sera bien souvent plus utile pour la victoire que vos compétences de chirurgien-boucher, que ce soit en attaque ou en défense. Pourquoi perdre du temps à tuer un tank alors qu'on peut le mettre hors d'état de nuire le temps de trois attaques de drapeau ?
Votre rôle star : le ninja flag.

EN RÉSUMÉ

On ne va pas vous conseiller encore une fois de suivre les ordres d'un leader et d'un seul, comme un seul homme ; de communiquer au maximum, de préférence sur chat vocal ; de toujours former un raid ; de jouer en groupe,



Les marchands de votre faction auront des objets de plus en plus intéressants à vous proposer avec votre montée en réputation.

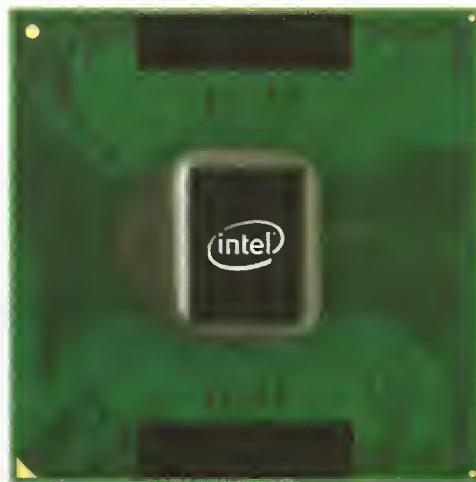
buffer, soigner, défendre vos coéquipiers ; parce que si vous ne l'avez pas encore compris, la cause est désespérée. Retenez donc juste ces quelques règles d'or et astuces en vrac :
- Mobilité, réactivité (et stuff PvP) sont les clefs.
- La défense des drapeaux est plus facile que l'attaque ; donc elle est plus rentable ; donc elle est prioritaire. Ne laissez jamais, ô grand jamais un drapeau contrôlé sans défense.
- Combattez près des drapeaux.
- Le crowd control est plus important que les dégâts.
- L'ordre des cibles est toujours soigneurs, puis tissus, puis damage dealers puis tanks.
- Read the Fucking Map. Tout est dessus. Et sortez la minimap stratégique grâce à un shift + clic sur l'icône de BG ou shift+m.
- La capacité de camouflage des elfes est un atout majeur pour l'Alliance : Hordeux, méfiez-vous, les voleurs ne sont pas les seuls furtifs à s'embusquer à côté des drapeaux.
- N'hésitez pas à aller récupérer votre corps plutôt que d'attendre la résurrection, surtout si le drapeau risque d'être contesté dans les secondes qui viennent (vous seriez alors téléporté vers un cimetière plus éloigné).
- Les PUGs, ça suxx. Surtout face à Bride et ses potes...

MAOH



Le tableau de score final, pour consulter votre score de frags.





Bond en arrière

Ils étaient heureux chez Intel ! Le lancement du « Core Duo », leur processeur double cœur pour portable s'était plutôt bien passé. Le fait qu'Apple utilise ces petits bébés dans ses MacBook n'y était, bien entendu, pas étranger. Beaucoup de publicité, un grand tintamarre, et pourtant... À l'heure des tests, il y a de la déception dans l'air. Pas en terme de performance, c'est plutôt très bon, c'est du côté de l'autonomie que tout pèche.
Les premiers résultats étaient plutôt alarmants : aux alentours de deux heures avec une charge bien modeste. Une faute qui ne viendrait pas du processeur, mais de son chipset Centrino (la plate-forme « Napa »). Intel aurait détecté un problème au niveau de la gestion de l'USB. En effet, si un périphérique y est connecté, le processeur serait incapable de mettre l'un de ses cores en veille pour économiser de l'énergie. Cela devient très problématique lorsque les portables intègrent des périphériques comme des caméras, branchées en interne en USB. Difficile de savoir si la faille pourra être corrigée par le biais d'un pilote, en attendant, on s'abstiendra de faire le grand saut...

ASUS débite

Décidément, l'année a été faste pour Asus qui conserve sa place de numéro 1 des cartes mère. À lui tout seul, il a écoulé presque autant que ses trois concurrents principaux, à savoir ECS, MSI et Gigabyte. Si MSI recule un peu par rapport à ECS, c'est surtout Gigabyte qui accuse le plus gros recul passant du troisième au quatrième rang. Notez tout de même que sur l'année 2005, les quatre grands auront vendu plus de 100 millions de cartes mère, un record historique. Qui a dit que le PC n'avait plus la cote ? Ou alors, ce sont les cartes mère qui sont de moins en moins fiables...

Édito

Encore beaucoup de nouveautés dans le monde du matos ce mois-ci, avec l'arrivée en masse des X1900 d'ATI, mais aussi un retour du fantasque CrossFire. Sans oublier le très controversé 3D Mark 2006. Aucun répit, décidément !

Par C_Wiz

JOUR 150 DE L'AN 923. LA TOUR DE GARGALARGL, MILLE FOIS MAUDITE, SE DRESSE TOUJOURS DEVANT MOI ET MON PETIT GROUPE D'AVENTURIERS. NOUS TENTONS DE PÉNÉTRER SES SECRETS. ON DIT QU'UNE SECTE DE MAGICIENS Y VIT, PROTÉGEANT UN ARTEFACT D'UNE VALEUR INESTIMABLE



Dur, dur la Ram 2



Après une première hausse courant janvier, le mois de février n'a pas été beaucoup plus clément du côté de la DDR2. Une deuxième montée consécutive qui sale un brin la note : les puces de 32 Mo de DDR2 533 sont passées en un trimestre de 4.74 à 5.5 dollars. De quoi faire monter tranquillement le prix des barrettes, même si les hausses ne seront répercutées que d'ici à quelques semaines grâce aux savantes lois des stocks. Cette hausse est due à la demande, elle aussi en augmentation. Non, rassurez-vous, les Pentium 4 ne se vendent pas d'un coup comme des petits pains, c'est surtout l'arrivée de la nouvelle plate-forme Centrino (Napa) qui pousse les prix vers le haut. Espérons que les productions pourront suivre car, ne l'oubliez pas, AMD va lui aussi passer à la DDR2 un peu plus tard dans l'année...

Vache à lait

Une nouvelle taxe va venir grever nos budgets, merci à nos petits camarades du Parlement européen. Depuis le 18 janvier dernier, une ponction de 14 % est appliquée sur les écrans LCD. Sont concernés pour l'instant les moniteurs au format 16/9e de plus de 19 pouces, et plus généralement ceux de plus de 20 pouces équipés d'une prise DVI. Le pourquoi de la taxe ? Ils sont désormais considérés comme des téléviseurs et non des moniteurs informatiques, malgré l'absence évidente d'un tuner. Encore plus surprenant, la totalité des LCD pourrait être taxée à compter du début de l'année prochaine. Notez, bien entendu, que seuls les écrans assemblés hors du territoire européen sont rackettés, dans le but, on le suppose de pousser les constructeurs à déplacer leurs usines. Si l'on met de côté LG et Philips dont la production est européenne, la quasi-totalité des autres marques est touchée. La bonne nouvelle ? Les constructeurs avaient pour la plupart déjà intégré la taxe dans leur prix ou amortissent la différence pour quelque temps. La mauvaise, c'est que ça ne va pas aider à baisser le prix de notre matos...



Les modèles de Viewsonic qui nous plaisent tant sont eux aussi ponctionnés. Scandaleux.

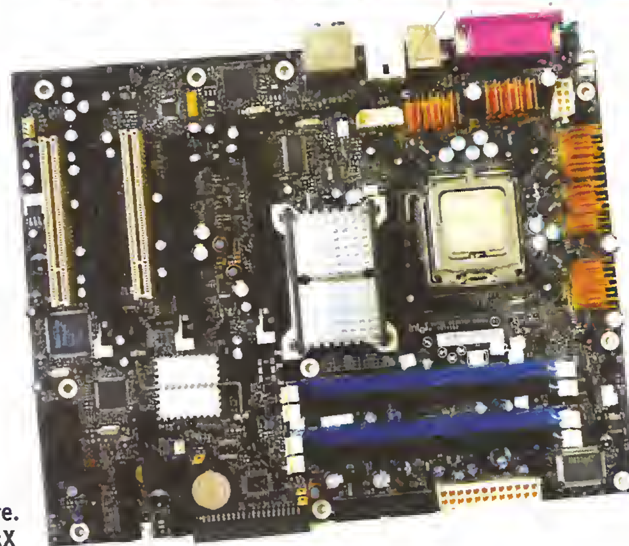
La milliseconde, la milliseconde !

Des promesses, toujours des promesses ! Tous les trois mois environ, les constructeurs d'écrans LCD nous annoncent fièrement s'être surpassés et proposer des dalles encore plus réactives. On parlait alors de huit millisecondes, parfois même de 4 ou 3. Des valeurs qui ne se retrouvent malheureusement pas dans la pratique : comme je vous l'avais expliqué dans le numéro 177, les constructeurs mesurent le passage d'une couleur à une autre, si possible les plus proches afin de trouver un temps ridiculement petit et totalement déconnecté des réalités. Si bien qu'on parle aujourd'hui de 2 ms chez Samsung et même d'une toute petite milliseconde pour Viewsonic. À se demander ce qu'ils nous inventeront après. Notez tout de même que dans cet océan de mauvaise foi, une bonne nouvelle ressort : l'arrivée en masse des écrans larges. C'est la nouvelle tendance, on devrait les voir débarquer sur les modèles de 19 pouces et plus. Allez, encore un petit effort et les 30 pouces abordables ne sont plus très loin...



Le Conroe n'arrivera pas tout seul

Vous en avez l'habitude : lorsque Intel lance un nouveau processeur, il est généralement accompagné de nouveautés côté chipsets et cartes mère. Le successeur du Pentium 4, que l'on connaît uniquement sous le nom de code Conroe, utilisera le même socket que ses prédécesseurs. Ce qui n'a pas manqué d'alimenter des rumeurs en matière de compatibilité avec les plates-formes actuelles. Bien entendu, aucune d'entre elles ne pourra faire fonctionner les nouveaux-nés, à cause d'une nouvelle spécification de voltage. De nouvelles versions des cartes i975X (le chipset haut de gamme du moment) pourraient cependant arriver avec ce support. Rien ne dit que cela sera suffisant, alors répétons-le bien fort : attendez le mois de juin avant d'acheter !



Sans surprise, les cartes mère i975X ne seront pas compatibles avec les futurs processeurs Intel...

VIIV le vent

Annoncé en grande pompe lors du dernier IDF, le VIIV est aujourd'hui une réalité. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, rappelons que c'est le nom donné par Intel à sa plate-forme dédiée aux loisirs numériques. Parce qu'un PC dans le salon, voyez-vous, ça vous change la vie. On pensait que la plate-forme n'utiliserait que des processeurs mobiles, à savoir les Core Solo et Core Duo. Intel a modifié ses exigences puisqu'en réalité seule la notion de double cœur est obligatoire. Ce qui veut dire que les Pentium D sont également de la partie.

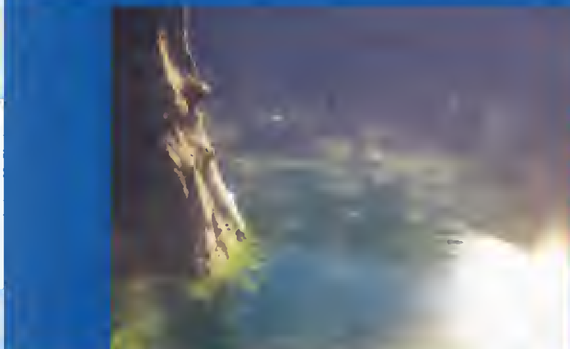


Si de grosses machines dignes des « Desktop » des années 80 sont au programme, des choses plus discrètes sont prévues. Ouf !

Côté matériel, pas beaucoup d'autres spécifications si ce n'est l'obligation d'un codec HD Audio. On notera surtout l'arrivée de ce qu'Intel nomme « Quick Resume », une technologie de réveil instantané sur laquelle on ne nous dit pas grand-chose. La plus grosse surprise tient dans les logiciels utilisés. Le géant sous-entendait durant l'IDF qu'il n'avait aucune préférence et qu'il n'imposerait pas un système d'exploitation particulier. Une promesse oubliée puisque c'est le Media Center 2005 de Microsoft qui est obligatoire pour disposer de la spécification. C'est assez dommage, après tout la plate-forme Centrino n'exige pas que l'on utilise Windows. Cette concession est liée à une série de partenariats en matière de contenu payant, un composant additionnel à Media Center permettra de télécharger à partir des portails CanalPlay (vidéo à la demande de Canal+) et VirginMega (pour la musique). Les premières machines devraient arriver dans les mois à venir, le temps que l'offre logicielle se finalise.

Amis de trente ans

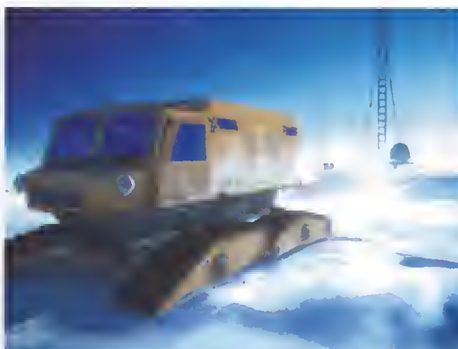
Inutile de le nier, l'arrivée d'une nouvelle version de 3D Mark fait toujours figure d'événement dans le petit monde des cartes 3D. Plus vraiment pour les testeurs : si l'on continue à vous donner certains scores à titre indicatif, ils sont assez déconnectés des réalités du jeu. Ils restent malheureusement la seule référence des OEM (ceux qui vous vendent des PC tout faits). Du coup, vous comprenez beaucoup mieux les guerres d'optimisation au sein des pilotes : il y a de l'argent à gagner. Alors, quid de la version 2006 ? Première nouveauté, la résolution par défaut : on passe au 1280 par 1024. Il était temps. Pour le reste, assez peu de changements, nous avons droit à une révision des scènes de la version 2005 pour les rendre encore plus belles. Les deux premières se contentent du Shader Model 2.0, et les deux suivantes requièrent le Shader Model 3.0/HDR (buffers FP16 pour les puristes). Le test processeur a évolué, puisqu'il s'agit désormais de calculer des tâches d'intelligence artificielle et de « path finding ». Comme à son habitude, un score global nous est donné pour déterminer les performances.
C'est là que les problèmes commencent : le score est calculé selon des règles assez spécieuses. Si vous avez une carte « SM 2.0 » (typiquement une Radeon 9800), il sera combiné uniquement à partir des deux premiers tests et du score processeur. Si vous disposez d'une 7800 ou d'une X1x00, vous aurez droit à un calcul regroupant tous les tests. Les choses se compliquent quand on considère des GPU comme les 6200 de nVidia. Elles sont en effet compatibles avec le Shader Model 3.0 mais ne peuvent pas utiliser les buffers « FP16 ». Alors, le score est comptabilisé comme pour les cartes 2.0 ? Non, aucun « Gaming Score » n'est retourné. C'est d'autant plus intriguant que dans la version 1.0 du bench fournie aux testeurs, il était calculé avec la règle des 3.0 en donnant une valeur de 0 aux HDR. Du côté des choix techniques, c'est là encore très déconnecté des réalités. Après avoir utilisé des algorithmes d'ombrage qui n'auront jamais servi ailleurs, ils récidivent avec des Cascaded Shadow Maps. Plutôt mieux sur le papier, mais encore une fois l'implémentation défie les lois du bon sens en mettant à l'œuvre cinq cartes d'ombrage en 2048 par 2048. De quoi faire frémir d'horreur n'importe quel développeur tant c'est du gâchis. D'autres choix semblent toujours aller dans la même direction puisque des buffers 24 bits sont utilisés (ils sont optionnels sous DirectX 9 et absents des X1800), ainsi qu'un recours à la précision partielle (pour compenser les limites de registres des GPU nVidia). On trouve des abus de scattering dans tous les sens, mais des techniques comme le Parralax Mapping ou le Geometry Instancing répondent toujours aux abonnés absents. En clair, cette version 2006 déçoit par ses partis pris qui semblent une fois de plus davantage liés aux volontés de ses clients (les constructeurs payent pour participer au programme de « développement ») qu'à une réelle intention de représenter les performances dans les jeux. Dommage...


Le rendu de l'eau mérite à lui seul le téléchargement. La démo tournante est également très réussie.

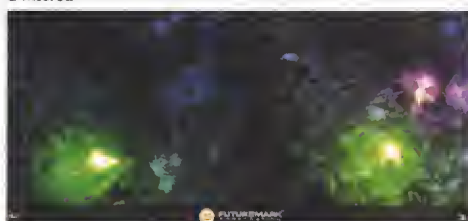

Admirez le brouillard effectué à l'aide de scattering atmosphérique.

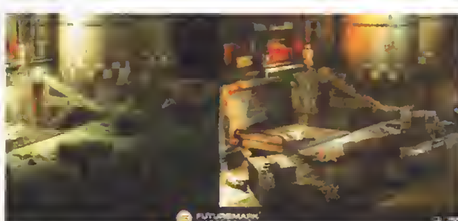


À gauche la version 2005, à droite la 2006.

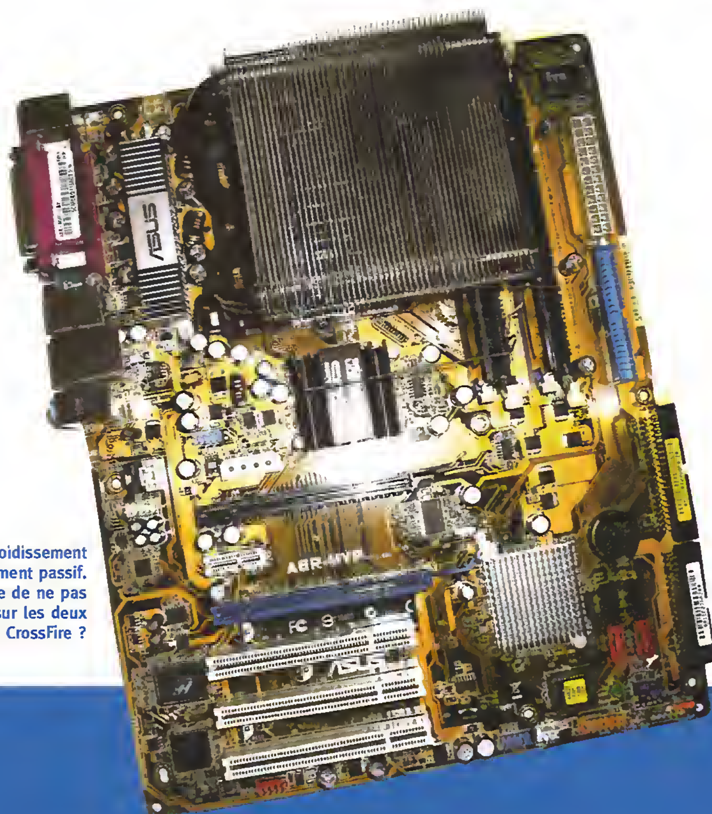

La nouvelle scène HDR est emblématique du manque d'inspiration de FutureMark.

Peu de changements pour cette scène qui n'a que peu d'intérêt.





Les légers changements ne justifient pas la différence de performances. Dommage.



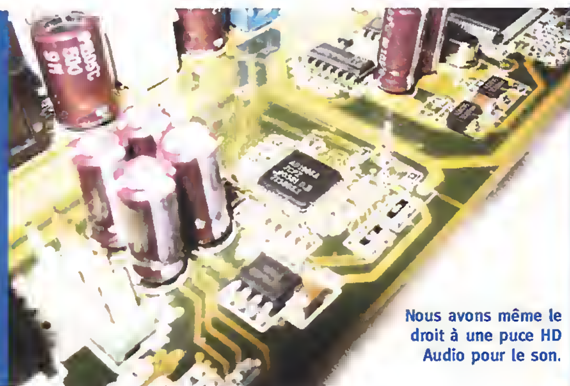
Refroidissement totalement passif. Histoire de ne pas empiéter sur les deux cartes vidéo CrossFire ?

Asus A8R-MVP

Une histoire de mélanges

Après nos expériences assez désagréables avec les cartes mère CrossFire, voilà qu'Asus essaye de nous réconcilier avec les chipsets ATI. On croyait la cause perdue, mais les petits gars ont trouvé la parade : aller chercher un southbridge ailleurs...

C. Wiz



Nous avons même le droit à une puce HD Audio pour le son.



Du classique du côté des ports, mais il y a l'essentiel, audio numérique, Firewire et réseau inclus.

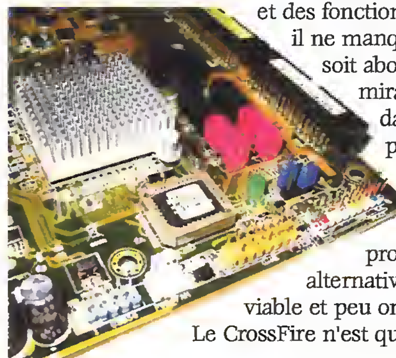
Pour faire une bonne carte mère, il vous faut avant tout de bons ingrédients. On doit bien sûr éviter les condensateurs défaillants qui vont fuir au bout de quelques mois d'utilisation, mais je parle surtout des composants principaux : le northbridge et le southbridge, qui composent le chipset - le cœur de votre machine. Historiquement, la puce du haut servait à interfacer le processeur avec la mémoire et la carte graphique. Avec un Athlon 64 qui intègre son propre contrôleur Ram, les choses changent et le northbridge se contente de s'occuper des ports PCI Express. C'est donc le southbridge qui va permettre de différencier les bonnes cartes des mauvaises. C'est en effet lui qui va gérer vos disques durs, le réseau, le son, en bref tout le reste de votre PC. Et de ce côté, ce n'est plus un secret, ATI n'est pas vraiment doué.

Caribou au caramel

C'est donc sans aucun pincement au cœur que les petits gars d'Asus ont utilisé un southbridge de chez ULi (ceux qui viennent de se faire fraîchement racheter par nVidia). On a droit au M1575, un chipset capable de gérer quatre périphériques SerialATA 2 et huit ports USB 2.0. Côté design, la carte est assez simple avec deux connecteurs PCI Express 16x, un 1x ainsi que trois ports PCI traditionnels. Pas trop de fioritures, mais l'on retrouve l'essentiel. Une des particularités de l'A8R-MVP est qu'elle est compatible avec la technologie CrossFire d'ATI qui permet d'utiliser en simultanée deux cartes vidéo. Quoi que l'on pense de l'intérêt de la chose, elle remplit fort bien sa mission. Notez cependant qu'il vous faudra abandonner le port PCI Express 1x, bloqué par la deuxième carte graphique. Dommage.

Sauce aigre douce

Le BIOS propose une bonne dose de réglages en tout genre avec un penchant certain pour l'overclocking du bus mémoire. Ce n'est pas tous les jours que l'on dépasse les 300 MHz. Il y a aussi de petites fonctionnalités bien senties comme la possibilité de faire passer ses disques Serial ATA pour des périphériques IDE. Les fans de Linux apprécieront, tout comme ceux qui n'ont plus de lecteur de disquettes et qui souhaitent installer Windows sur leur disque SATA. De très bonnes performances, un overclocking réussi et des fonctionnalités originales, il ne manquerait plus qu'elle soit abordable. Et là, miracle, on la trouve dans les échoppes pour environ 120 euros. Avec l'A8R-MVP, Asus propose une alternative au nForce 4 viable et peu onéreuse. Le CrossFire n'est qu'un détail...



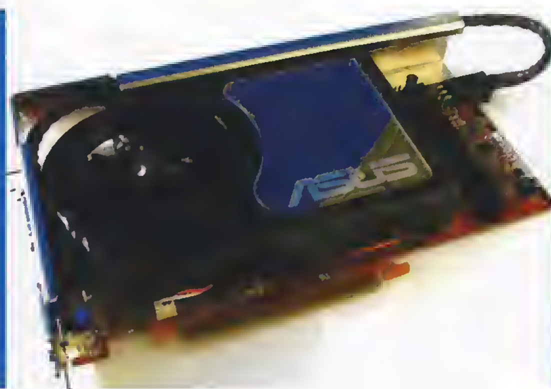


ATI Radeon X1900 XT et XTX

SUCCESSION FAMILIALE

Après vous avoir mis l'eau à la bouche dans le numéro précédent, il est temps de revenir en profondeur sur les dernières-nées de chez ATI. L'occasion également de refaire un point sur le haut et le très haut de gamme des deux frères ennemis.

C_Wiz



Config de test

Carte mère Asus A8R-MVP
Processeur AMD Athlon FX-55
1 Go de RAM DDR 400 (2 x 512 Mo, CAS 2.5)
Disque dur Maxtor DiamondMax 10 (Serial ATA, 200 Go)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c (décembre)
Drivers nVidia ForceWare 89.98
Drivers ATI Catalyst 6.2

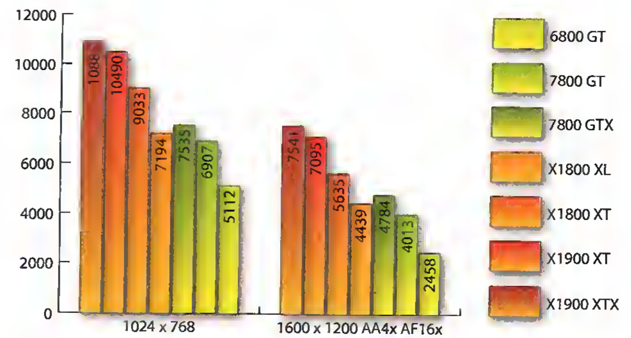
Je vous avais laissé le mois dernier dans l'expectative ! Une grande question : le choix d'ajouter 32 pipelines dédiés uniquement aux calculs des shaders était-il le bon ? L'écart de performances est-il significatif avec celles dont le règne aura été bien court (j'ai nommé les X1800 XT) ? Rassurez-vous, dans moins de trois pages, vous pourrez retrouver le sommeil. Enfin.

Cours de rattrapage Je profite de votre éveil forcé pour reprendre un point de technique des X1800. C'est cruel, mais j'adore ça. Avec ces cartes, ATI a repoussé la solution brute de la multiplication sans fin des pipelines, ils ont tenté de faire mieux avec moins (on pourrait faire un parallèle avec les Athlon 64 par rapport aux Pentium 4). Pour cela, plusieurs choix techniques importants ont été faits. Les unités de texture sont désormais séparées des pipelines de shaders (ceux qui font réellement le boulot), et un nouveau bus mémoire est arrivé sous la forme d'un anneau. Ce memory ring en 512 bits permet de multiplier les accès simultanés en limitant les collisions d'infos et en minimisant les latences (le temps nécessaire à ramener l'information). Le tout est complété par un chef d'orchestre, l'Ordonnanceur, qui s'occupe de répartir les tâches dans les pipelines. Ils vont traiter chacun leur tour un minuscule paquet de pixels avant de passer au suivant. La différence est fondamentale avec les GeForce 7 qui continuent à évaluer les pixels par milliers. En bon adepte du Taylorisme, vous vous dites probablement qu'il est stupide de travailler sur des groupes de pixels si petits alors qu'on leur applique tous un traitement identique. Si cela était effectivement le cas pour le Shader Model 2.0, la version 3 apporte des branchements, c'est-à-dire la possibilité de réaliser des traitements conditionnels sur une seule partie des pixels. Plus les paquets sont réduits et plus il y a de chance qu'ils répondent tous à la même condition. Car si ce n'est pas le cas, il faudra tester les deux « branches ». C'est pour cela que nous émettions quelques doutes dès l'arrivée (prématurée) du Shader Model 3 dans les GeForce 6 : l'architecture n'est pas faite pour profiter de gains dans les branchements. Pire, si leur nombre est élevé ou si on les imbrique, les perfs s'effondrent. C'est entre autres pour cela que l'utilisation de ce système se fait au compte-gouttes dans les jeux actuels. Si les développeurs se mettent à les utiliser pleinement, nVidia se retrouvera dans une situation assez délicate.

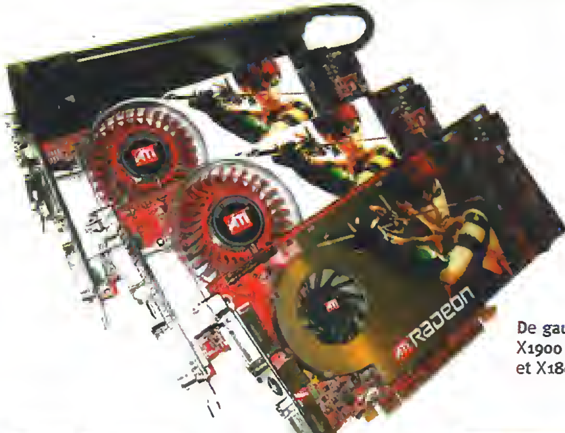
Gourmande de shaders Je l'ai déjà dit, la seule différence entre les X1800 et les X1900 tient à la multiplication par trois des pipelines de shaders. Que se passe-t-il dans les jeux qui sont surtout limités par les textures ? Ou en tout cas, qui requièrent moins de puissance de calcul en shader que celle offerte par les X1800 ? De tels titres sont assez rares de nos jours, alors pour répondre à cette question, nous

Au paradis des marks...

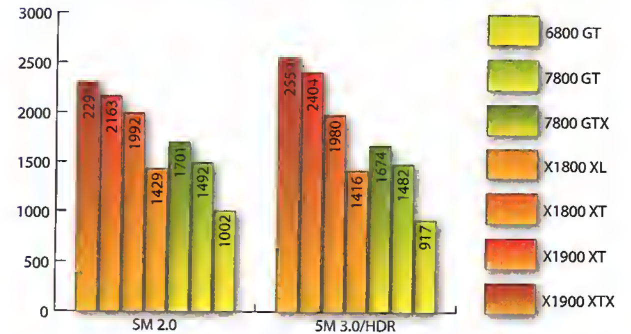
Même si nous sommes loin d'être fans de la version 2006 de 3D Mark, il est bon de revenir sur les résultats qu'il propose. Nous ne vous fournissons pas le « Gaming Score » qui dépend directement du processeur pour nous concentrer sur les tests de « jeux ». Comme vous le voyez, les X1900 en profitent assez peu, ce qui confirme plutôt nos impressions (cf les news matos). Notez également que la 7800 GT, pourtant derrière dans la version 2005, reprend la main sur la X1800 XL dans le nouveau test d'une courte tête. Sacré Futuremark...



3D Mark 2005, score par défaut et en 1600 par 1200, AA 4x, AF 16x

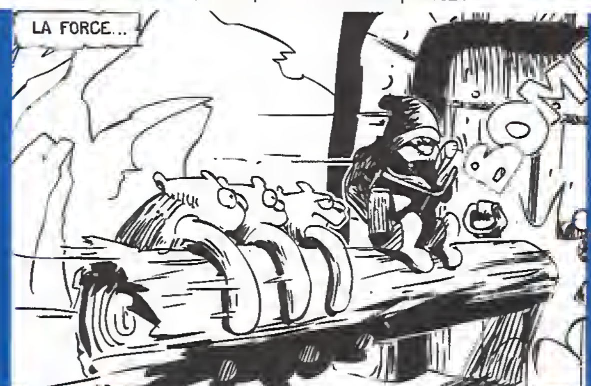


De gauche à droite : X1800 XT, X1900 XT, X1900 XTX et X1800 XL



3D Mark 2006, scores par défaut en 1280 par 1024

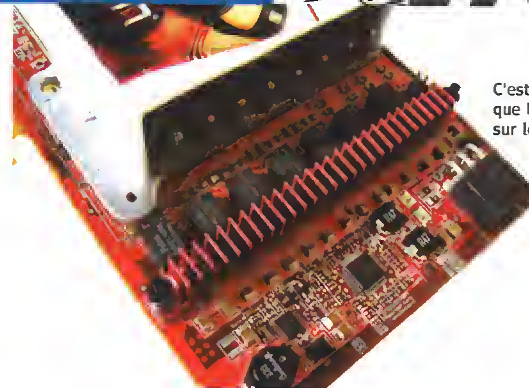




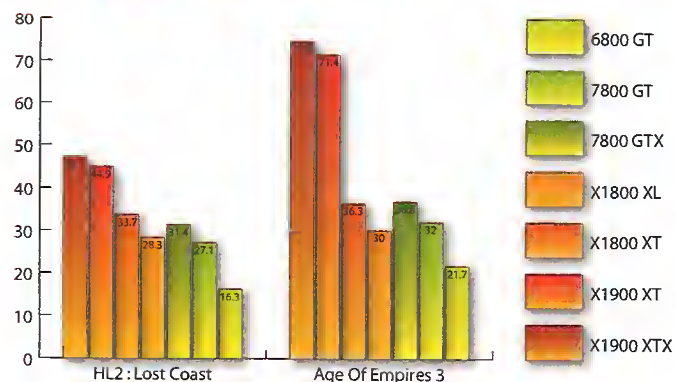
sommes allés dépoussiérer Star Wars KOTOR (novembre 2003). Il utilisait pour l'époque une quantité honorable d'effets graphiques. Nous l'avons testé dans des conditions extrêmes, en 1920 par 1200 avec antialiasing 4x et filtrage anisotrope 8x. Comme vous pouvez le voir dans le graphique, aucune différence entre une X1800 et une X1900. En fait, si les derniers Doom/Quake et Colin Mc Rae ne profitent que légèrement des nouveaux pipelines, dès que l'on attaque les titres un peu plus modernes comme Need for Speed : Most Wanted ou F.E.A.R., l'écart commence à se faire sentir. On notera la domination éhontée d'ATI sur ce dernier, les GeForce pliant sous le poids des shaders complexes. Pour NFS, il faut également signaler quelques légères différences dans son traitement par les cartes nVidia : on voit par moments apparaître de larges bandes dans le ciel. De même, lorsqu'on sort d'un tunnel, l'effet d'éblouissement a une durée bien moindre. Bug du jeu, des pilotes, ou remplacement de shaders dans les drivers, difficile de savoir ce qui se passe vraiment...

Victoire par K.O.

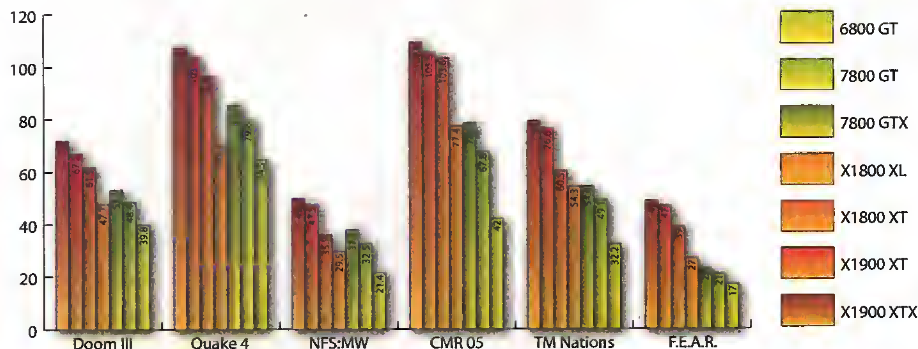
Lorsque l'on commence à activer le HDR, les X1900 s'envolent gaiement avec des gains qui vont quasiment du simple au double dans Age Of Empires 3. Ils sont également assez importants dans Lost Coast, le niveau supplémentaire de Half-Life 2. Inutile d'y aller par quatre chemins, les nouvelles X1900 apportent un boost de puissance très net par rapport aux X1800, qui manquaient souvent de ressources en matière de pixel shaders. L'ajout de 32 pipelines leur permet de



C'est au niveau des étages d'alimentation que l'on voit le plus de nouveautés sur les X1900.



Jeux en HDR, 1600 par 1200, AA 4x, AF 8x



Jeux en 1600 par 1200, AA 4x, AF 8x

Le cas GTX 512

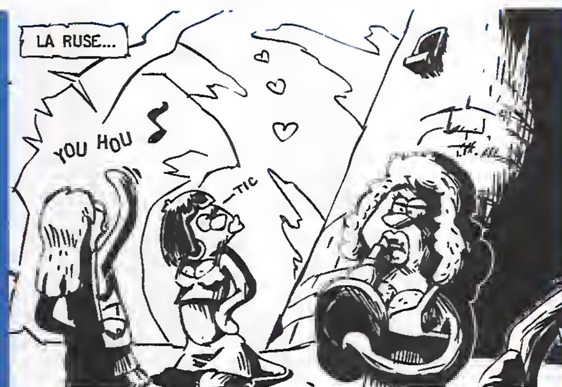
Vous l'aurez peut-être remarqué, une des cartes proposées par nVidia n'apparaît pas dans ce comparatif. En effet, l'Américain avait choisi de lancer une version boostée de ses 7800 GTX pour contrer l'arrivée dans les étals des X1800. Outre les 256 Mo de mémoire supplémentaires, ce sont surtout les fréquences qui se sont envolées, passant de 430 à 550 MHz pour le GPU, et de 600 à 850 MHz pour la mémoire. De quoi sérieusement les remettre au niveau. Où est le problème, me direz-vous ? Nous reprochons assez souvent aux constructeurs leurs lancements papier, à savoir distribuer des cartes aux journalistes un à deux mois avant que vous puissiez les trouver chez vos assembleurs préférés. Avec les GTX 512, c'est l'inverse : seuls de petits lots de GPU ont été disponibles le jour de leur annonce. Et depuis, c'est la pénurie. Si certains revendeurs en ligne continuent de prendre des précommandes (comptez 800 euros), les plus sérieux les suppriment. Une situation confirmée par un constructeur qui nous indiquait qu'un seul maigre lot de cartes avait été livré et qu'aucun autre n'était programmé. Aucune ambiguïté là-dessus : le jour même du lancement, le produit était stipulé comme EOL (« End Of Life », en fin de vie) à son catalogue. Un moyen comme un autre de faire patienter les clients jusqu'à l'arrivée des 7900. En attendant, les X1900 sont disponibles dans toutes les bonnes crémeries.

La gamme nVidia : Les GeForce

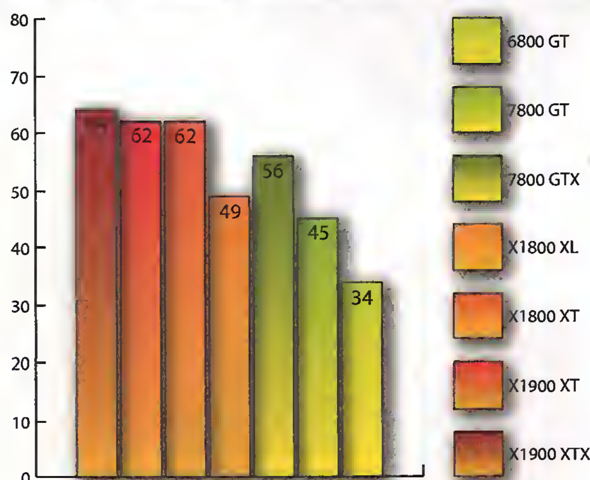
	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de textures	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix en euros
6800 GT	6	16	16	350/500	256 Mo	260
7800 GT	7	20	20	400/500	256 Mo	330
7800 GTX	8	24	24	430/600	256 Mo	500

La gamme ATI : Les Radeon

	Pipelines de vertex	Pipelines de shaders	Unités de textures	Fréquences (GPU/RAM) en MHz	Mémoire	Prix en euros
X1800 XL	8	16	16	500/500	256 Mo	380
X1800 XT	8	16	16	625/750	512 Mo	500
X1900 XT	8	48	16	625/725	512 Mo	550
X1900 XTX	8	48	16	650/775	512 Mo	650



s'exprimer dans les jeux modernes. Ce que l'on aurait pu prendre pour un choix périlleux est en réalité un simple rééquilibrage. Il est en prime assez peu coûteux puisque ces nouveaux pipelines n'engendrent qu'une addition de 60 millions de transistors (pour arriver à un total de 384 millions). Elles trônent donc pour l'instant tout en haut de la hiérarchie, sans concurrent réellement disponible (voir l'encadré sur les GTX 512). Les X1900 étaient en effet en vente le jour de leur lancement et l'on en trouve toujours au moment où j'écris ces lignes. Un dernier mot sur le choix XT/XTX : 100 euros à débourser pour seulement 25 MHz en plus, vous n'hésiterez pas longtemps. D'autant que vous pourrez gommer la différence à coup d'overclocking. Félicitations à ATI d'avoir osé un GPU différent.
Les résultats sont tout simplement sans appel.



Star Wars : KOTOR, 1920 par 1200, AA 4x, AF 8x

Star Wars KOTOR montre l'inutilité des pixel shaders additionnels dans les jeux assez anciens.

La carte d'Asus est équipée d'un miroir, au cas où vous auriez besoin de vous repoudrer le nez...



ATI CrossFire 2

IL REVIENT ET IL N'EST PAS CONTENT



Le Canadien est têtu de nature. Malgré un accueil timide, un départ raté, des bugs en pagaille et de grosses limitations, il nous ressert une assiette de CrossFire. ATI persiste et signe avec cette nouvelle version, supposée revue et corrigée. En faudra-t-il une troisième ?

C_Wiz



Les configurations de test

AMD Athlon FX-55
Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe
2 x nVidia GeForce 7800 GTX
Carte mère Asus A8R-MVP
ATI X1900 XT CrossFire Edition
ATI X1900 XTX
2 x 512 Mo de DDR 400 CAS 2.5
Disque dur Maxtor DiamondMax 10
(Serial ATA, 200 Go)



Le nouveau port CrossFire ressemble de loin à deux connecteurs SCSI. Notez également l'absence de sortie TV sur cette carte.



L'ancien câble CrossFire utilisait du DVI simple canal, limitant la résolution au 1600 par 1200 en 60 Hz.

La vie d'un testeur matos est faite de petits moments inoubliables. Je ne parle pas des voyages à l'autre bout du monde, c'est assez surfait. Ni d'être voisin d'urinoir avec le CEO d'Intel, je garde cette anecdote pour une autre fois. J'évoque bien entendu ces produits un peu bizarres que l'on nous propose souvent sans conviction, en sachant pertinemment qu'ils n'ont pas vraiment d'avenir, qu'ils verront à peine le fond des échoppes et seront remplacés dans la foulée...

C'est un cri, c'est un chant

J'avais gardé un très mauvais souvenir du premier test de CrossFire. En effet, deux X850 XT qui soufflent sur vos pieds, c'est le meilleur moyen d'attraper un rhume. C'est donc armé de deux paires de chaussettes que je me suis attardé sur la nouvelle version de cette technologie. Pour ceux qui auraient raté le premier épisode, un rappel s'impose. C'est avant tout une réplique au SLI de nVidia, à savoir pouvoir utiliser deux cartes graphiques afin de démultiplier les performances (et truster les premières places dans les benchmarks). Ceci est possible en partie grâce à l'arrivée du PCI Express, ce bus ultra rapide qui permet aux cartes de communiquer entre elles. C'est bien, mais cela n'est pas suffisant : la bande passante proposée par ce biais est insuffisante pour faire transiter les images d'une carte à l'autre dans les plus



hautes résolutions. C'est, entre autres, pour cela que nVidia utilise un connecteur additionnel, un petit pont qui sert à synchroniser le travail.

C'est aussi la douleur et le sang

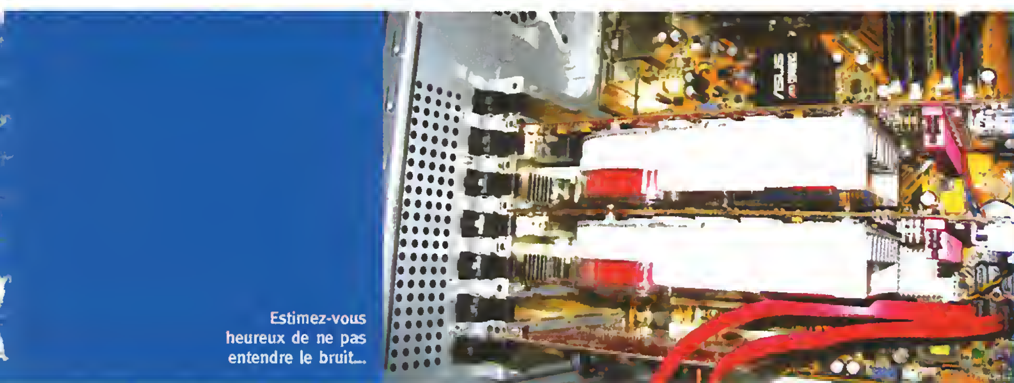
ATI ne croyant pas trop à la chose à l'époque, il n'avait pas prévu de pont ou d'autre subtilité du genre. Il est donc passé au plan B, à savoir l'utilisation d'un connecteur externe. À l'image de ce qui se faisait avec les Voodoo de 3DFX, un câble ramène le signal d'une carte graphique à l'autre. Il utilise une carte spéciale, baptisée « maître » et équipée d'une puce capable de recomposer les images. Ce fameux Compositing Engine est, il faut le dire, une assez bonne solution puisqu'elle permet en théorie d'obtenir les meilleurs rendements. En effet, chez nVidia, c'est un des deux GPU qui s'occupe de ce travail. Pour la première itération, ATI se contentait d'un connecteur DVI pour faire transiter le signal, limitant de fait au 1600 par 1200 en 60 Hz. Pire, la solution se révélait incompatible avec moult écrans LCD...
Pour la deuxième mouture de CrossFire, nous avons droit à un câble d'interconnexion revu et corrigé mettant en œuvre un connecteur DVI-D. Il sert entre autres à relier des écrans de grande taille comme les fameux Ciinema Display 30 pouces d'Apple. Fini donc la limitation de résolution, nous avons pu sans problème utiliser CrossFire sur un 24 pouces Dell en 1920 par 1200, chose impossible jusque-là.
Les diverses incompatibilités que nous avions rencontrées avec des écrans plus classiques ont également disparu. Ouf.



Dans la pratique, il faut compter plus de 650 euros pour dégoter une X1900 CrossFire Edition...

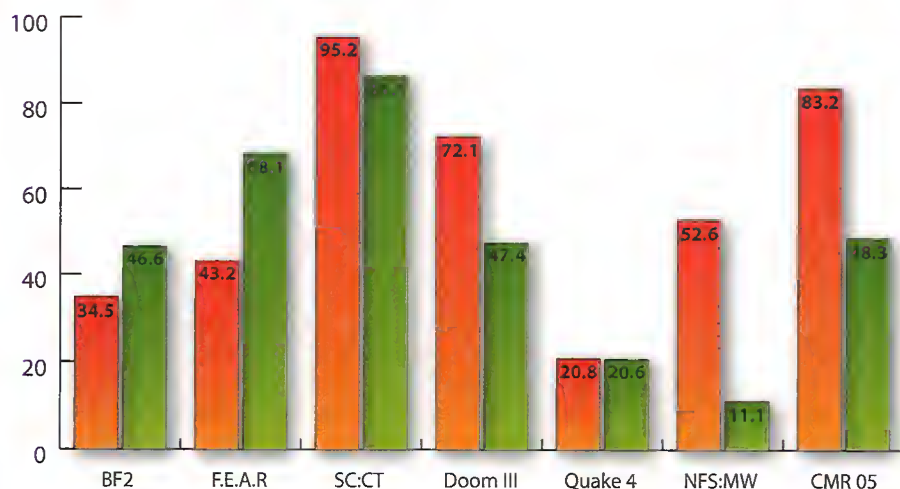
Je chante (faux) si je veux !

Un des plus gros reproches que l'on pouvait faire à la technologie tenait aux cartes mère capables de les faire tourner. ATI n'est pas encore un gourou des chipsets et les prestations du Xpress 200 ne nous avaient pas exactement emballés. Nous avons utilisé pour ce test une carte mère fournie par Asus qui a le bon goût de mixer le chipset d'ATI avec un southbridge en provenance d'ULi (en test également quelque part dans ce magazine). C'est de suite beaucoup plus convaincant.
Bien entendu, ces technologies multi-cartes apportent un certain nombre de limitations. Impossible d'utiliser un deuxième écran par exemple, les fans de MMO devront trouver une autre machine pour leurs tableaux Excel. Idem pour la sortie TV, il faudra désactiver à chaque fois CrossFire lorsque l'on souhaite l'utiliser. Notons tout de même les gros progrès faits de ce côté, il n'est plus nécessaire de débrancher les câbles CrossFire pour que cela marche.



Estimez-vous heureux de ne pas entendre le bruit...





Moyenne des gains constatés en pourcentages dans les jeux en 1600 par 1200, AA 4X, AF8X

Hurlant dans le silence énorme...

Alors quid des performances ? Elles étaient déjà assez bonnes dans la première itération, c'était le seul point positif que nous avions retenu. Il n'y avait pas de raison que cela change. Utiliser deux X1900 XT en parallèle offre, il est vrai, un confort appréciable dans les jeux les plus gourmands. On peut monter en résolution sans problème et profiter pleinement de l'antialiasing et des filtrages anisotropes. Tout cela a malheureusement un coût : près de 1400 euros de cartes graphiques. Je crois que votre banquier risque de ne pas apprécier. Reste le point le plus délicat : celui du bruit. Au démarrage, le ventilateur de votre carte esclave tournera à plein régime jusqu'à ce que vous arriviez sous Windows. Et même au ralenti, le bruit des deux cartes en simultanée mettra à mal votre audition. Sur le papier, la réussite de CrossFire est cependant là : les performances sont au rendez-vous, le confort d'utilisation est amélioré et les contraintes envolées. En pratique, cela reste une technologie de niche réservée à quelques gagnants du loto, capables de s'offrir une pièce insonorisée pour y coller leur boîtier.

top HARD

Et moi qui croyais qu'avec le froid, mes amies les mouettes allaient migrer. Une cause perdue, les gens continuent à se moquer de moi au téléphone lorsqu'ils entendent ces oiseaux aquatiques palmipèdes de la famille des larinés ! Ils sont juste incapables d'apprécier les bonnes choses...

C_WIZ

Le processeur

Vivement l'été ! Non, je ne parle pas des courtes robes à fleurs et autres soirées ensoleillées, tout cela est bien futile. On est ici dans l'antre du matos, le supplice des banquiers, le monde merveilleux des benchmarks et des néons fluorescents. Notez que pour les néons, personne ne vous oblige, mais revenons au débat. Nous allons voir arriver chez Intel en début d'été de très nouveaux et très beaux processeurs qui remplaceront les vils Pentium 4. Alors, répétez après moi : vivement l'été !

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz/Socket 939), 160 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/Socket 939) 200 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket 939), 300 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 220 euros TTC environ.

La RAM

Moi qui croyais m'endormir une fois de plus devant les courbes de variations du prix de la Ram, vlà t'y pas qu'il y a de l'action. Notre amie la mémoire se met à baisser. Pas en fréquence, rassurez-vous, je parle bien du prix. Une petite dizaine d'euros par giga, ce n'est pas ça qui va vous rendre riche, mais on prend ce que l'on peut. Je réitère donc mes conseils du mois dernier : pour les configs les plus musclées, n'hésitez pas et passez à 2 Go. Le confort vous coûtera 20 euros de moins ce mois-ci. Quand à « vlà t'y pas », c'est une expression droit venue du pays de Caux. C'était la touche culturelle de l'année.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 180 euros TTC.

La carte mère

Allez, je fais un peu de tri dans le monde des cartes mère. Après tout, un peu de variété ne fera de mal à personne. Trois chipsets différents pour les trois configs AMD. Après les bonnes prestations de l'A8R-MVP, il eut été difficile de la laisser de côté, surtout lorsqu'elle est disponible pour environ 120 euros. Et pour ceux qui n'ont pas gagné à la loterie récemment, je rajoute une carte mère à chipset ULi pour moins de 70 euros. Un choix parfait pour ceux qui ne souhaitent pas encore jeter leur vieille carte vidéo. Oui, il y a un port AGP dessus !

Config 1 : ASrock 939Dual-SATA2 (ULI M1695/Socket 939), environ 70 euros TTC.
Config 2 : ASUS A8R-MVP (RS482, M1575/Socket 939), environ 120 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte vidéo

Pas beaucoup de changements dans les cartes 3D. Certes, tout le monde continue de se battre dans le très haut de gamme, mais en ce qui concerne les matériels abordables par le commun des mortels (ce que j'appelle les pas trop mauvaises affaires), la stabilité est de mise. Toujours la mention spéciale à la GTO2 de Sapphire, cette carte qui se transforme rapidement en X850 XT. Un bon point pour les budgets serrés.

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 GTO 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

J'ai tout tenté pour vous faire passer au DVD. J'ai mis à nu mes talents de chanteurs développés dans Singstar, repoussé les limites des rimes avec un poème dédié à la cause. Sans oublier les menaces à coup de rotohache pour ceux qui ne se plieraient pas. Et pourtant... Alors c'est fini, j'abdique. Achetez ce que vous voulez, je n'en peux plus. Si vous souhaitez rater votre vie à cause d'une économie de 5 euros, libre à vous...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.

Le routeur WiFi

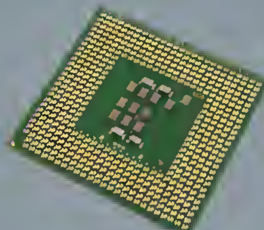
Si vous avez acheté un lecteur de CD, cette rubrique est faite pour vous. Procurez-vous un routeur et jetez le manuel. Mieux : brûlez-le. Et n'essayez même pas de mettre à jour son firmware. Vous méritez de souffrir dans les méandres du NAT et du routage de ports. Sachez que d'autres y ont perdu leur santé mentale (la plupart refusaient aussi d'acheter des lecteurs de DVD. Coïncidence ?). Je vous le redis une bonne fois pour toutes, si les routeurs peuvent être une grande cause de joie, tout ceci a un prix...

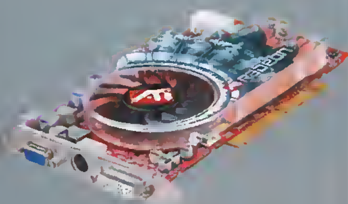
- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.

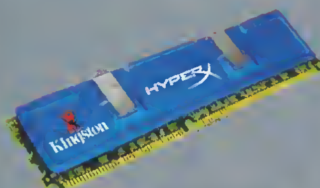














Le disque dur

Parfois je réfléchis plusieurs heures pour vous expliquer la situation globale des disques durs au sein du PC. Allégories complexes, des métaphores et autres images, rien n'y fait. Alors je vais reprendre les mots d'une grande scientifique qui décrivait si finement la question. Comme le disait Bibi, les disques durs vont « tout doucement ». Suivez ses conseils et investissez dans du RAID ou dans un Raptor. Certes, tout ceci n'est pas donné, mais comme le chantait si admirablement Bibi, vous pourrez fermer les yeux et vous sentir nouveau autrement. Et changer tout, vraiment.

Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.



La carte son

Je viens de recevoir un communiqué du syndicat des producteurs de cartes son. Devinez quoi : ils ne sont pas contents. Il paraîtrait que certains d'entre vous utilisent les chipsets intégrés de leurs cartes mère. Un comble ! Pour vous faire pardonner, vous allez courir m'acheter quatre cartons de cartes son. Et ne vous avisez pas à les distribuer à vos amis. Il ne faudrait pas les empêcher d'en acquérir à leur tour...

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.





Le moniteur

Vous voulez voir la vie en grand ? Certains vous diront de faire du parachutisme, d'autres du saut à l'élastique. Oubliez tout cela, vous n'y verrez pas grand-chose d'intéressant. Changez ce que vous avez en face des yeux. Non, attendez, je ne parle pas de ce magnifique magazine, mais de votre vieil écran. Cette chose bombée qui prend tant de place. Pour un affichage totalement réduit ! Alors, rendez-vous à l'évidence : ce qu'il manque à votre vie, c'est un écran LCD. Beau, grand et plat, il rendra vos nuits plus belles tout en préservant la qualité de votre vision.

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4 ms/3 ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

Le mini-PC

Désolé de remettre cela sur le tapis, mais voilà, il faut que ça sorte. Pourquoi donc persistez-vous à acheter des lecteurs de CD ? C'est une vengeance personnelle ? Je vous ai froissé dans une vie précédente ? Sérieusement, j'attends votre courrier à la rédaction pour connaître vos motivations !

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GTs/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

L'Histoire est un éternel recommencement, raconte la rumeur. Ça semble tellement vrai quand on lit le dossier de couverture de ce numéro 69. « Faut-il brûler Windows 95 ? », une question intéressante, car dans quelques semaines, on se demandera exactement la même chose à propos de Windows Vista.



Le « jeu » McKenzy & Co abîmera encore un peu plus la santé mentale de Monsieur Pomme de Terre. Pas grave, maintenant il écrit (entre autres) pour la Minute Blonde de C+. Comme quoi ce jeu a été utile à au moins une personne !

Si l'on se replace dix ans en arrière, l'arrivée de Windows 95, qui remplacera (enfin) cette bouse de Windows 3.1 et fera oublier le DOS, fut le premier pas vers des jeux PC faciles à utiliser. Les plus jeunes d'entre vous n'ont peut-être pas connu l'époque des fichiers autoexec.bat et config.sys qu'il fallait régler à la main pratiquement pour chaque titre, selon les besoins en mémoire de ces derniers. L'enfer. Windows 95 permettait de dire au revoir à ces affres, avec des perspectives de jeux en 3D accélérée et de drivers unifiés qui tenaient pour les vieux briscards plus de la science-fiction que des projets réalisables. Et pourtant... Malgré les réticences et l'élitisme de certains qui rechignaient à perdre le contrôle de leur machine (oui, quelques masos aimaient bidouiller le DOS), Microsoft réussit le tour de force d'offrir aux PC un OS un poil moderne. Dix ans après l'Amiga, il était temps.

SAME PLAYER SHOOT AGAIN

Oh certes, ça ne s'est pas fait du jour au lendemain et il faudra attendre 6 ou 7 versions de DirectX pour disposer d'un OS de qualité pour les joueurs. Mais le besoin était là. Pour Vista, c'est déjà moins certain,



Il faut que j'envoie cette page à Sébastien Motte. Il travaille toujours chez MS, il vit à Seattle, il est popo. Et il effraie les Ricains au volant d'une 2CV !

surtout quand on voit les manœuvres de MS pour nous forcer la main. Halo 2 sortira exclusivement sur Vista, on se demande bien pourquoi. Ça tourne sur Xbox 1 ce truc les gars ! Et puis vu la qualité du titre, il n'y aura pas de quoi motiver les foules. Mais je m'emballe et j'oublie de vous parler de l'actualité de mars 96 ! Nous aurons bien le temps de reparler de Vista dans les prochains numéros... Je vous rassure, si je meuble un peu en ressassant ces histoires de Win95, c'est aussi parce que les jeux marquants ne sont pas légion dans ce numéro 69.

LE PHACOCHÈRE VOLANT

Page 60, Bob Arctor décrit avec des étoiles dans les yeux les exploits du A10a, surnommé Warthog, dans la simulation Silent Thunder de Sierra/Dynamix. Six pages et 90 % d'intérêt pour ce titre qui fit le bonheur des fans d'attaque au ras des pâquerettes. En vrac, on trouve ensuite une pléiade de titres pas forcément mauvais, mais qui ne marquèrent pas non plus leur époque Bermuda Syndrome (80 %), Manic Kart (75 %), Top Gun Fire at Will (90 %), mais qui s'en souvient ?) et j'en passe un paquet



d'autres. Franchement pas un grand mois ludique. Deux produits retiennent tout de même mon attention : Marathon 2 sur Mac (toujours par Bungie, ceux qui pondront Halo) qui décroche un 90 % mais sera finalement connu de bien peu de joueurs, Mac only oblige. L'autre produit qui se détache du lot, c'est Earth Siege 2 : Skyforce. Un bon simulateur de combats de robots géants comme on en fait malheureusement plus. Moins agréable à jouer que MechWarrior 2, ce titre avait pour lui une réalisation hors pair pour l'époque. Du coup, il n'a droit qu'à 80 % en intérêt, mais à 90 % en technique. Il mettra à genoux mon Pentium 60 (ou 90 MHz, je vous avoue que j'ai un doute) en 640x480. En 1996, on appelait ça de la haute résolution...

CAFEINE



Rahhh, Earth Siege 2... Dans mes souvenirs, c'était encore beaucoup plus beau. La mémoire est une traîtresse.

WAR ON TERROR

MODERN COMBAT RTS





- Avant chaque mission, sélectionner et organiser votre armée par rapport aux objectifs.
- Un mode multijoueur complet : 20 cartes spéciales pouvant accueillir 8 joueurs et 6 modes de jeu différents.
- Des lieux réels et bien connus : Paris, Grande-Bretagne, Mexique...
- 3 factions au gameplay différents : Les Forces du Monde libre, La Chine, et L'Ordre.
- 60 unités différentes : infanterie, véhicules blindés ou non, artillerie, hélicoptères et soutien aérien.
- Chaque unité peut avoir jusqu'à 3 compétences passives et 3 compétences actives, pour un total de 70 compétences différentes.

16+ www.pegi.info

POWERED BY gamespy · DIGITAL REALITY · MONTECRISTO · DEEP SILVER · Distribution KOCH MEDIA



PC DVD ROM